



Revista Oficial

# Dreamcast

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 4 - 975 pts - 5'86 €

**Resident Evil:  
Code Veronica**

Primer contacto  
con el maestro  
del terror

**Especial juegos  
de coches**

V-Rally 2  
Metropolis  
Sega GT  
Spirit of Speed

**Internet**

Las web de  
las películas  
de los Oscar

**Guías y trucos**

Crazy Taxi  
Shadow Man  
Zombie Revenge

## SOUL REAVER

# ¡El vampiro busca venganza!


DREAMON VOL.7: INCLUYE 9 DEMOS EXCLUSIVAS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

SOUL REAVER • MDK 2 • METROPOLIS • SLAVE ZERO • 4 WHEEL THUNDER

El futuro de Dreamcast está llegando a toda velocidad. Los próximos meses de vida de nuestra consola van a presenciar la aparición de una generación de juegos de carreras en la que va a haber calidad de sobra para que los buenos aficionados puedan disfrutar como no lo habían hecho antes.

La potencia del motor de Dreamcast va a hacer que títulos como «Metropolis Street Racer», «Sega GT» o el clásico «V-Rally» reúnan todas las condiciones para formar el ramillete de simuladores más puntero que ha llegado jamás hasta una consola de videojuegos. Además, lo bueno del caso es que vamos a tener variedad suficiente como para satisfacer todos los gustos. Los seguidores del mundo de los rallies, los amantes de los potentes turismos urbanos, e incluso los aficionados a la Fórmula-1 tienen aseguradas largas horas de diversión con lo que se nos viene encima. Porque, como ya os hemos dicho, los títulos que hemos citado aquí quizá son los más destacados, pero no los únicos. Detrás suyo vienen otros muchos que van a ir llegando a lo largo del año. Por eso, si estáis en el club de los locos del volante, podéis frotaros las manos. No cabe la menor duda de que Dreamcast es la consola que más y mejores novedades va a recibir en vuestro género favorito. Sólo tenéis que esperar unos pocos meses más para tomar la salida.

# Carreras



**as de última  
generación**



**Directa:** Anelo Gómez  
**Directora de Arte:** Susana Lague  
**REDACCIÓN:**  
**Redactor Jefe:** Javier Abad  
 Francisco Javier Morales y Oscar Lara  
**Colaboradores:** Daniel Toranzo y Enrique Gilvez  
**CRÍTICO Y AUTOCRÍTICO:**  
 Víctor Gómez y Valerín Sánchez  
**Secretaría de Redacción:** Ana María Toranzo

**Editor:** HEBBY PRESS S.A.  
**Director General:** Carlos Pineda  
**Editor del Área de Informática:** Mónica Peña  
**Directores de División:**  
 Anello Gómez, Tere Ruiz, Cristina Fernández  
**Sub-Director General:** Económico Financiero  
 Roberto La Sota  
**Director Comercial:** Javier Tallos  
**Director de Marketing:** María María  
**Gerente de Distribución:** Luz Gómez-Carrión  
**Coordinación de Producción:** Lolo Ramos  
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val  
**Fotografía:** Pablo Alcázar  
**Asesoramiento de Cirujías:** Paula Marco  
**Asesoramiento de Suscripciones:**  
 Cristina del Poz, María del Mar Celada

**PUBLICIDAD:**  
**MADRID:** Gabinete de Publicidad Mónica Marie  
 E-mail: monma@prodibases.es  
 Coordinadora de Publicidad: Mónica Marie  
 E-mail: mblanca@prodibases.es  
 C/ Pedro Toranzo 8, 2ª planta 28020 Madrid  
 Tel: 902 11 13 15 Fax: 902 11 68 32

**LEVANTE:** Federico Auzó  
 C/ Tarraco 7 - 2ª A - 03002 Valencia  
 Tel: 96 302 90 90 Fax: 96 302 08 45  
**NOVIA:** María Lusto Moreno  
 C/ Arsen 6 - 4º - 48100 Algorta, (Vizcaya)  
 Tel: 94 460 69 71 Fax: 94 490 68 36  
**CATALUNYA/BALEARES:** Juan Carlos Bueso  
 E-mail: jcbueso@prodibases.es  
 C/ Narvaca 155 - 4º - 08034 Barcelona  
 Tel: 93 790 43 34 Fax: 93 705 57 65  
**ANDALUCÍA:** Rafael María Maciá  
 C/ Martín 6 - 41003 San Lúcar la Mayor (Sevilla)  
 Tel: 95 570 00 32 Fax: 95 578 31 18

**REDACCIÓN:**  
 C/ Pedro Toranzo 8, 2ª planta 28020 Madrid  
 Tel: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48  
**SUSCRIPCIONES:**  
 Tel: 902 12 03 41 y 902 12 03 42  
 Fax: 902 12 04 47

**Distribución:** DGRPMA  
 C/ General Perón 27 1ª planta 28020 Madrid  
 Tel: 91 417 95 30  
**Transporte:** BOVACA Tel: 91 747 68 90  
**Imprenta:** CSRP 64  
 Depueto Legat, M 41586-1908

Seguro de Dreamcast en Intelectuales  
 de Sega Enterprises, S.A.

**REVISTA OFICIAL DREAMCAST** no se hace  
 responsable del contenido de las opiniones vertidas  
 por sus colaboradores en los artículos firmados.  
 Prohibida la reproducción por cualquier medio o  
 soporte de los contenidos de esta publicación, en  
 todo o en parte, sin permiso del editor.  
 Este trabajo se terminó en Pineda de Guzmán, España



Heby Press es una empresa  
 de Grupo Axel Springer



### 06 Panorama

► **06 - Actualidad**  
 Te ponemos al día con lo último en el universo Dreamcast. Este mes, jugamos noticias de «ChuChu Rocket» y «Ecco the Dolphin»

► **12 - Arcade**  
 «Sembré de Amigo» es el nombre de la última locura de Sega para los recreativos. Nuestras armas en el juego, jura maracas!

► **14 - En Desarrollo**  
 Aquí podrás ver las primeras imágenes de «Silver», un nuevo juego de rol en plena fase de creación. Promete diversión.

► **16 - Internacional**  
 Los japoneses ya disfrutan con «Bensei-ki», un tripudante juego de acción basado en un manga muy famoso por aquellas tierras



### 18 Reportajes

► **18 - Especial Juegos de Coches**  
 «V-Rally 2», «Metropolis Street Racer» o «Sega GT» encabezan la nueva hornada de simuladores de carreras para Dreamcast.

► **28 - R.E.: Code Veronica**  
 El último capítulo de la serie, realizado en exclusiva para nuestra consola, ya ha salido en Japón... y aquí lo tienes ¡calentito!



### 32 Previews

► **32 - Soul Reaver**  
 Los aficionados a las buenas aventuras de miedo van a tener una cita con el vengador Raziel muy pronto. El lugar: Dreamcast

► **36 - Dragon's Blood**  
 Inspirado en las historias medievales del tipo «El Señor de los Anillos», una nueva aventura de acción que dará que hablar

► **38 - Tech Romancer**  
 Lucha sin cuartel entre los colosos de acero más grandes en un nuevo juego de lucha de Capcom ¿te suena esta competencia?



### 40 Novedades

► **40 - Rayman 2**  
 Sonic ya no está solo en el género de las plataformas. Aquí está el más que simpático Rayman, dispuesto a hacerle compañía

► **44 - Deadly Skies**  
 Aunque no tengas ni siquiera el carnet de conducir, ya puedes pilotar los cazas de guerra más potentes del mundo

► **46 - Evolution**  
 El primer (y por ahora único) juego de rol para Dreamcast llega por fin a nuestra consola. Sémbrétele en su universo

► **48 - 4 Wheel Thunder**  
 Un juego de carreras protagonizado por poderosos vehículos todo terreno. Descubre lo que se siente conduciéndolos



- ▶ 50 - Jojo's Bizarre
- ▶ 52 - Fighting Force 2
- ▶ 53 - ECW Hardcore Revolution

## 54 Zona Abierta

### Tu sección

Tú tienes la última palabra en todos los contenidos de esta sección.

### 56 Guía de compras

#### ▶ Elige tu juego favorito

No es fácil decidir qué juego comprar, así que para ayudarte hemos confeccionado esta guía con todos los juegos disponibles.

### 60 Internet

#### ▶ La noche de los Oscar

Te ofrecemos las webs más interesantes y actuales del séptimo arte, para que seas el que más sabe en esa noche tan especial.

### 62 Guías y trucos

#### ▶ 64 - Crazy Taxi

Si utilizas la guía que te hemos preparado, podrás surcar los diez ciudades del juego sin necesidad de echar mano del callejero.

#### ▶ 70 - Shadow Man

Por mucho miedo que te dé el juego protagonizado por Mike LeRoy, ya no vas a tener excusa para no llegar al final de su aventura.

#### ▶ 78 - Zombie Revenge

Aprende a sobrevivir en los niveles de esta aventura llena de pestíferos zombies. Para que no te conviertas en uno de ellos.

#### ▶ 84 - Trucos

## 66 Generación Dreamcast

#### ▶ 88 - Viajes en Semana Santa

Antes de preparar las maletas, echa un vistazo a estas páginas. Quizá descubras algún destino en el que no habías pensado antes.

#### ▶ 92 - Cine

Te presentamos las próximas novedades que llegarán a la pantalla grande. Nosotros ponemos la información. Tú las palomitas.

#### ▶ 94 - Música

Tom Jones, "La Mosca Teó-Teó" o "Fun Lovin' Criminals", entre otros, te están esperando en la página que mejor suena.

#### ▶ 96 - Electrónica

#### ▶ 97 - Agenda



**Este mes,  
en nuestro  
GD-Rom:**

## Dreamon™ Volume 7

Presented by  
**SEGA™**

© Sega Europe, Ltd. 1999

## Demos Jugables:

### ▶ MDK 2



Echa una partida llena de acción con los tres protagonistas del juego: Kurt, el doctor Fluke y el genial perro Max.

### ▶ Slave Zero



El control de este prototipo bélico gigante está a tu disposición. Apunta bien con tus armas, y no dejes ni un enemigo en pie.

## Rolling Demo:

### ▶ Metropolis Street Racer



No te pierdas este vídeo, porque contiene imágenes en movimiento del simulador más realista que hayas visto en la vida de jugador.

## Videos:

- ▶ Soul Reaver
- ▶ Heroes of Might & Magic III
- ▶ Deep Fighter
- ▶ Wild Metal
- ▶ 4 Wheel Thunder
- ▶ Tomb Raider IV

## Tienes una cita con Pamela Anderson

Su última serie va a tener una versión para Dreamcast programada por Ubi Soft

Quizá alguno de vosotros haya visto algún capítulo de "VP", una serie de acción que se emitió hace algún tiempo en Antena 3 TV, y cuyo principal reclamo era que tenía a la explosiva Pamela Anderson como protagonista. En ella, la rubia actriz daba, como siempre, el do de pecho interpretando el papel de Valley Cross, una guardabosques encargada de proteger a famosas en la costa de California.

Ahora, Ubi Soft se ha decidido a desarrollar una versión para Dreamcast, que combinará acción y aventura en 3D y aprovechará, por supuesto, todo el atractivo de la protagonista.



## retraso

♦ A punto de cerrar este número del magazine, Sega nos ha comunicado el retraso de «ZOMBIE REVENGE». Lo que todavía no sabemos es la nueva fecha de lanzamiento, así que seguiremos intentando que empiece un poco para poder jugar en nuestra casa a esta versión del juego que ya conocéis de las salones recreativas.



# ACCLAIM

trae grandes novedades

En verano podremos jugar a «Dead or Alive 2» y «Furfighters»



La última lista de lanzamientos que nos ha enviado Acclaim España contiene novedades muy jugosas, que seguro que os van a poner la mar de contentos. Quizá la más destacada, sobre todo por el "body" que gastan sus luchadoras, sea la llegada del esperado «Dead or Alive 2», un arcade de lucha de Tecmo que aterrizará en nuestras consolas el próximo mes de junio.

También en junio llegará «Furfighters», un original juego de acción que está siendo desarrollado por Bizarre Creations, la misma compañía que firma «Metropolis Street Racers».

Por último, os comentamos también que Acclaim ha decidido cancelar el lanzamiento de «Armada», un juego que pasó sin demasiada fortuna por nuestras páginas el mes pasado.

## Un nuevo Alone in the Dark

Infogrames prepara otro capítulo de su gran aventura

«Alone in the Dark» es quizá el precedente más inmediato de la actual generación de juegos de "survival horror", y todavía sigue dando guerra unos años después de ver la luz. Sin embargo, lo que ahora anuncia Infogrames no es una reedición del original, sino una nueva entrega totalmente nueva que está prevista que llegue en próximo otoño a nuestra consola.

El juego está siendo desarrollado por Darkworks, y nos meterá en la piel de Edward Carnby, un personaje que debe investigar el solito el misterio que envuelve al asesinato de uno de sus mejores amigos.



Una videocámara que amplía las posibilidades en Internet

# Sega presentó DREAMEYE en Milia 2000



Milia 2000, la feria del entretenimiento que se celebró en Cannes el pasado mes de febrero, fue el escenario que Sega eligió para presentar Dreameye, uno de las mejores innovaciones tecnológicas que piensa introducir en los próximos meses.

Se trata de una videocámara digital capaz de transmitir imágenes a través de Internet, y que está llamada a ampliar las posibilidades de Dreamcast.



Con Dreameye podremos utilizar las funciones de videomail (envío de mensajes grabados en vídeo) y fotomail. Asimismo, la cámara nos permitirá entrar en un video-chat de entretenimiento (TV telephone) que conectará a los usuarios en tiempo real.

El encargado de demostrar el funcionamiento de Dreameye fue Sachero Iijima, presidente de Sega, aunque no desveló cuándo estará disponible.



## Dinosaurios de 128 bits

La próxima película de Disney dará mucho juego

Los que hayáis ido al cine a ver "Toy Story 2" seguramente habéis visto también un trailer de "Dinosaur", la próxima película de Disney/Pixar. Se trata de una aventura protagonizada por estos enormes animales prehistóricos y totalmente diseñada por ordenador, que no va a tardar en tener su correspondiente versión jugable.

Ubisoft ha anunciado que ya está preparando una versión de la película para nuestra consola, y hasta ha dado fecha de lanzamiento: llegará en Navidad, coincidiendo con su estreno en Europa.

Habrà que esperar para ver lo que el juego de sí, pero desde luego las primeras imágenes de estos animales son realmente alucinantes.

## futuro

Sega ha anunciado su intención con la consola Dreamcast por desarrollar "BLACK & WHITE", un juego de estrategia cuyo argumento está basado en los rituales de un ritual. El nuevo título, que estará disponible en las novedades de este mismo año, incluirá también funciones online para poder jugar a través de Internet.

## DREAMARENA sigue dando que hablar

¡Nos vemos en el portal  
de Dreamcast!

La página de Dreamarena se ha convertido ya en el punto de encuentro de todos los usuarios de Dreamcast. Allí se suceden casi a diario acontecimientos de todo tipo, y los más destacados de los últimos días han sido estos:

- Un español, Guillermo Romero, ganó la novena semana de la Xtreme Promotion, y va a viajar hasta California para participar en un programa de patrulla que realiza la policía de San Francisco.
- El martes 14 de marzo, a las 19:00h, se desarrolló un chat con Matt O'Driscoll, productor de NBA 2000, que respondió a todas las preguntas que se le hicieron acerca del simulador de basket.

- Por último, una noticia feliz, a la par que curiosa. En breve se va a celebrar una boda virtual entre dos jugadores ingleses que se conocieron en una de las salas de chat y se enamoraron locamente.



# CHUCHU ROCKET!

## inaugurará el juego Online

¡Sega tendrá en marcha las partidas en red a mediados de mayo!

El juego en red a través de Internet va a dejar muy pronto de ser una promesa para hacerse realidad en Dreamcast. El honor de estrenarlo va a recaer en «ChuChu Rocket!», un divertidísimo puzzle creado por el Sonic Team que ya está disponible en Japón y

Estados Unidos, y que va a llegar a nuestro país en la segunda mitad de mayo.

De esta forma, pasará a la historia como el primer juego de consola que nos ofrezca partidas online.

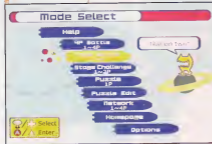
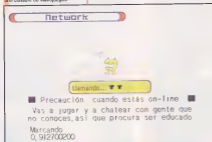
En unas pocas líneas es imposible hacer justicia a la tremenda jugabilidad de «ChuChu Rocket!», porque decirlo que su mecánica consiste en dirigir al mayor número posible de ratones hacia nuestro cohete puede dejarlos bastante fríos.

Pero es que los genios del Sonic Team han creado una de esas joyas que convierten cada partida en una juerga absoluta con un planteamiento sencillísimo.

Y si apenas una hora de juego en nuestra oficina bastó para que todos nos diésemos cuenta del potencial de diversión que encierra, sobre todo en los duelos a cuatro jugadores, no queremos ni pensar lo que puede ser cuando nos enfrentemos a gente de otras partes del planeta.

No os perdáis el próximo número de la revista, porque allí os vamos a ampliar los datos sobre este juego, que va a marcar el inicio de una nueva época.

Esto va a ser la partida que nos introducirá en esta nueva dimensión de la jugabilidad desde aquí incluímos los mejores partidas online de un consola de videojuegos.





# TOMB RAIDER



**" Ahora también para  
GAME BOY Color y Dreamcast "**



EIDOS  
Interactive  
www.eidos.com

CORE



TOTALMENTE  
EN CASTELLANO

GAMEBOY  
COLOR

PROGAMIN  
www.progam.com

# Visitamos a los creadores de

# Ecco



## Un autor de lujo para el argumento



Appaloosa le encargó a David Brin, un autor de novelas de ciencia-ficción, que escribiera el argumento de «Ecco: Defender of the Future». Suyo es, por ejemplo, el libro en el que se basó la película de Kevin Costner «El cartero», y es también el continuador oficial de la saga «La segunda Fundación», de Isaac Asimov.

Durante nuestra estancia en Budapest mantuvimos con él una charla vía telefónica (Brin vive en California), en la que nos contó cómo fue el trabajo con los programadores. Previamente le dieron la información sobre los juegos anteriores, y así, cuando le visitaron, él ya tenía una idea aproximada de cómo debería ser este nuevo juego.



Appaloosa ha desarrollado una nueva tecnología que permite controlar a cada momento el número de polígonos para que no baje el "frame rate" del juego.



Esta tecnología perteneció a la versión de Appaloosa en Internet. La dirección es la siguiente: [www.appaloosagame.com](http://www.appaloosagame.com)



En el desarrollo de «Ecco» ha trabajado un grupo de 40 programadores durante dos años.



Andras Csaszar hizo las labores de edición durante nuestra visita.

## Appaloosa: Gente con experiencia

Appaloosa Interactive se ha consolidado como una de las más veteranas compañías del sector Nacional en el 83, en la época de Commodore 64, y firmaron ya las versiones de «Ecco» que salieron para Mega Drive y Mega CD.

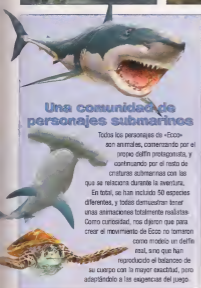
Pese a que desde 1990 tienen su cuartel general en Silicon Valley (California), la base sigue estando en Hungria, y allí es donde han desarrollado el nuevo «Ecco».

El espíritu de nuestra visita fue Andras Csaszar, uno de los fundadores, quien nos contó que el equipo que se ha encargado del desarrollo del juego es el más numeroso que han tenido nunca: cuarenta personas han trabajado durante dos años para poner «Ecco» a punto, empleando una nueva tecnología desarrollada por la misma compañía que simplifica mucho el proceso de programación.





*Hace unos días Segamos dio una mala noticia: «Ecco» se retrasa hasta Mayo. Sin embargo, poco después nos dijo algo que nos hizo olvidarnos de nuestra tristeza: nos invitaban a Budapest a visitar a Appaloosa, la compañía que ha creado a este entrañable delfín.*



## Una comunidad de personajes submarinos

Todos los personajes de «Ecco» son animales, comenzando por el propio delfín protagonista, y continuando por el resto de criaturas submarinas con las que se relaciona durante la aventura.

En total, se han incluido 50 especies diferentes, y todas demuestran tener unas animaciones totalmente realistas. Como curiosidad, nos dijeron que para crear el movimiento de Ecco no tomaron como modelo un delfín real, sino que han reproducido el balanceo de su cuerpo con la mayor exactitud, pero adaptándolo a las exigencias del juego.

## Profundidades en 3D



La principal novedad a nivel jugable de «Ecco: Defensor of the Future» es que, a diferencia de los anteriores capítulos del juego, ahora todos los entornos donde se desarrolla son tridimensionales. Existe total libertad de movimientos, con lo que se ha potenciado la investigación.

En este mundo submarino nos encontramos con preciosos arrecifes de coral, misteriosas cuevas y hasta ciudades perdidas al estilo de la Atlántida. Según sus creadores, el juego está dividido en cuatro actos, y mientras el primero está dirigido a un público general, los tres siguientes tienen un desarrollo más orientado hacia la ciencia-ficción.

# Samba de Amigo: ¡qué locura!

El Sonic Team revoluciona el género musical

Sega se ha apuntado con su última recreativa a una de las modas que más fuerte está pegando, tanto en barras ripianas como en el resto del planeta: los juegos musicales. El arcade en cuestión se llama «Samba de Amigo», y si el nombre ya basta por sí solo para llamar la atención de cualquiera que lo oiga, su desmadrada mecánica de juego es la principal causante del revuelo que se organiza en los salones recreativos japoneses cada vez que alguien echa una partida.

A ver cómo es lo explicamos sin soñar una carcajada. Veréis, resulta que para jugar a «Samba de Amigo» no hay que utilizar un joystick como en «Virtua Fighter», ni un volante en plan «Sega Rally», ni siquiera una pelota como la de «The House of the Dead». No, la herramienta principal del jugador son... ¡unas manecitas! Provistas de una en cada mano, como si de un Antonio Machín del nuevo milenio se tratara, el sistema de juego nos invita a seguir el ritmo de la canción que suena en cada momento. Para ello, en pantalla aparecen seis posiciones distintas, que se van iluminando de forma consecutiva y marcan la secuencia

que debemos repetir para avanzar con todo hasta el siguiente tema, si es que antes no acabamos en el suelo patibondando de risa, claro.

Sumado a toda esta locura la actuación estelar, entre otros personajes, de un montón abreviado con un traje que puede considerarse brasileño (aunque la cosa coge algo de imaginación), también la posibilidad de jugar divertidísimas partidas a dobles, más el cachondeo del caso de esperaciones que inevitablemente inducen al intrépido que se atreve a dejarse unos yenes en este arcade, y obtendrás un retrato aproximado de lo que viene a significar «Samba de Amigo».

La buena noticia, al menos para nuestros colegas nipones, es que ya hay una versión para Dreamcast en marcha, y puede que este en la calle el próximo 27 de abril. Se habla incluso de que también saldrán a la venta las marcas para jugar en la consola, con lo que van a poder llevarse la puerca completa a casa.

Ahora sólo resta para que Sega se acuerde de los jugadores europeos...



El sistema de juego consiste en seguir la secuencia que aparece en pantalla. Cada jugador tiene sus posiciones distintas.



La sustitución de la música con el colorido de las gráficas hacen que la fiesta acompañe las partidas a este recreativo.



«Una recreativa a la que se juega con dos manecitas? La incorporación de los protagonistas del Sonic Team ha llegado más lejos que nunca»

El estilo alegre y cachondeo de estos personajes atrae legiones de un socio después al punto musical.



Llega un momento  
en la vida

en que a uno  
ya no hace falta que le digan

lo que quiere  
o no quiere.

**RAYMAN 2**  
THE GREAT ESCAPE



¡¡Porque ya  
sabemos lo que queremos!!



**Rayman2,**  
el mejor juego  
de aventuras  
de todos los tiempos.



[www.rayman2.com](http://www.rayman2.com)



Ubi Soft Entertainment • Edificio Horizon, Crta. de Rubí, 72-74  
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona) • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60  
Hot line 902 11 78 03 • <http://www.ubisoft.es>



Infogrames presenta su próximo RPG

# «Silver» traerá el rol más clásico



La aventura nos llevará a visitar siete mundos distintos, y los escenarios muestran un aspecto así de ambiente. La ambientación va a ser una de las bases de «Silver».



Como es normal en los juegos de rol, en «Silver» tendremos innumerablens habilidades, desde podremos enseñarle armas, comida, etc.

Los primeros meses de vida de Dreamcast quizá no han estado todo lo pendientes que deberían de un género con tantas seguridades como es el rol, pero por fortuna parece que la situación está cambiando rápidamente.

Si el mes pasado os informábamos del desarrollo de «Grandia II», ahora toca hacerlo de «Silver», un proyecto de Infogrames que originalmente estaba pensado para PC, pero que gracias a la conversión que prepara la compañía francesa, va a comenzar en unos meses por los 128 bits de nuestra consola. «Silver» va a ser un «action-RPG» de los clásicos, que nos trasladará al mundo de Jannah, gobernado con mano férrea por el tirano Silver (este tipo tan feo que tenéis aquí a la izquierda).

A este indeseable no se le ocurrirá otra cosa que secuestrar a la bella Jannifer, y será su esposa, David, quien protagonice una aventura llena de dificultades para salvarla y, de paso, acabar con Silver. Así, emprenderá un largo viaje en busca de los ocho esferas que le permitirán enfrentarse al tirano, pero no estaréis solo durante la partida: se le unirán otros cuatro personajes a los que también podremos controlar.

Unos gráficos muy cuidados, con más de 300 localizaciones, objetos mágicos, hechizos, ataques especiales, hasta 75 tipos diferentes de enemigos, y combates en tiempo real, van a ser los principales elementos de un juego muy promisorio cuyo lanzamiento se prevé para mediados de este año.

No os quepa duda que vamos a estar muy pendientes de su desarrollo.



David, el protagonista del juego, recibirá la ayuda de otros cuatro personajes. Con este equipo nos tendremos que enfrentar a todo tipo de combates en tiempo real.

## DEL PAPEL A TU TELEVISOR



© Si uno de los personajes de «Silver» está muerto... ¡cuello con la cabeza descubierta, y ahí va su imagen finalizada... ¡sí!... como en su totalidad, que promete ser un espectáculo increíble.



# 500 e-bonus por la cara

*En [alcoste.com](http://alcoste.com) con la primera compra te regalamos 500 e-bonus, es decir, 500 pesetas para que te lo descuenten de tu pedido.*

*Con cada compra acumulas los e-bonus correspondientes a los productos que compres. Puedes acumular tantos e-bonus como para comprarte los productos que deseas sin pagar una peseta.*

*En [alcoste.com](http://alcoste.com), cuanto más compras más ganas.*



 **ecuality**  
www.ecuality.com

**www.alcoste.com**  
Los más vendidos al mejor precio

libros, música, VHS, DVD, software, informática, electrónica



«Berserk», una historia japonesa en la Edad Media europea

# El lado más épico del MANGA



"Kangus Denki Berserk" es el título de un manga nacido de la imaginación de Kentaro Miura, cuyo éxito en Japón ha dado lugar primero a una serie de TV, y después a un juego de Dreamcast con guión del propio autor que ya ha salido a la venta en terras niponas.

La buena noticia es que Eidos va a traer también el juego a Europa a comienzos del

próximo verano bajo el nombre de «Sword of the Berserk: Guts Rage», así que os vamos a ir poniendo en antecedentes.

Se trata de un beat 'em up protagonizado por Guts, un guerrero solitario que intenta resolver el misterio que se esconde tras una extraña enfermedad que ha puesto a su aldea en cuarentena. Para ello debe recorrer hasta 15 escenarios medievales totalmente diseñados en 3D, donde se enfrenta a todo tipo de criaturas con la ayuda de uno de los elementos que más llaman la atención de esta historia: una gigantesca espada llamada Dragonslayer.

El planteamiento del manga es muy adulto, con escenas de violencia bastante explícitas y litros y más litros de sangre que ponen perdiciosa las páginas, y como los programadores del juego han querido que el resultado final sea lo más ajustado posible al original, las escenas de combate resultan realmente impactantes.

Aquí os adelantamos las primeras imágenes del juego, pero que os hagáis una idea de lo que nos espera dentro de pocos meses, cuando llegue a España



El tamaño de la espada es totalmente descomunal. Con ella, Guts se enfrenta a enemigos sobrenaturales.



Los enemigos de «Berserk» son excepcionales, y la carga de violencia que contienen es también muy alta.



Además de la espada, el protagonista también puede utilizar otros armas, como por ejemplo esta batalla.



Parte de los mangas en los que está basado «Berserk» aparecen en España bajo un título bajo el título de «Guts: el guerrero negro». Si se quiere, también se puede encontrar.

# Chico listo.



## NOKIA 3210

Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divértete por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de

recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,\* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual. Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.



\* El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor consulta con tu operador la disponibilidad de esta función.

# NOKIA

CONNECTING PEOPLE

[www.nokia.com](http://www.nokia.com)

# Los nuevos de

**Son veloces, modernos y muy técnicos. Juntos forman la nueva generación de juegos de carreras que se asoma al futuro de Dreamcast. Hablamos de títulos como «V-Rally 2», «Sega GT» o «Metropolis Street Racer», que van a hacer que la velocidad se convierta en la gran protagonista de los próximos meses. ¡Ven conocer el lado más sofisticado de nuestra consola!**

# 5 años de la carretera





# V-Rally 2 Millennium Edition

## La mejor versión del clásico de Infogrames



### Puesta en marcha

- » **ORIGEN:** Francia.
- » **DESARROLLADORES:** Eden Studios para Infogrames.
- » **ANTECEDENTES:** La serie «V-Rally» no necesita presentación. Desde que salió el primer juego para PlayStation, el juego de Infogrames se ha convertido en todo un referente para el género.
- » **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El lanzamiento de la versión de Dreamcast está previsto para el próximo mes de mayo.

# E

l título más madrugador de esta nueva hornada de juegos de carreras va a ser uno de las grandes honrras del género. Se trata del archiconocido

«V-Rally 2», y si todo sigue el calendario previsto, podremos ponerlo el volante de la llamante versión de Dreamcast cuando lleguemos al próximo mes de mayo.

El desarrollo está en manos de Eden Studios, responsables de la serie desde su primera entrega, y en Infogrames confían en que el talento y la experiencia que se concentra en las mesas de trabajo de estos chicos den como resultado la versión más avanzada de todas las que han visto la luz hasta la fecha. Desde luego, la lista de mejoras que aparece en las primeras referencias que nos han llegado de esta «Millennium Edition» hace que nos veamos ya viviendo la emoción del campeonato del mundo de rallies en nuestra consola.

Comenzamos hablando de los coches, que al fin y al cabo están los grandes protagonistas del juego. En el garaje de «V-Rally 2» nos vamos a encontrar 16 vehículos oficiales del mundial del 99, todas réplicas exactas de los reales hasta en los detalles de las paguinitas de publicidad. Su imponente aspecto vendrá también acompañado de una más avanzada y realista respuesta en carrera, porque los programadores aseguran haber resuelto uno de los principales defectos que afectaban a los versiones para otras plataformas: el peso de los vehículos. Se va a acabar eso de salir volando por los aires y dar veinte vueltas de campana

cada vez que pisemos la carretera. El juego de Dreamcast quiere reflejar mejor que ningún otro el comportamiento de estos bólidos de varias toneladas, para que la simulación alcance así su grado más alto.

Por supuesto, «V-Rally 2» nos permitirá seguir un campeonato pulsando los puntos en cada carrera, aunque el menú de modos de juego también nos va a regalar una opción Arcade, un Trofeo V-Rally y el indispensable modo contrarreloj. Además esta versión para Dreamcast va a incluir otra novedad exclusiva que hasta ahora no había aparecido en ninguno de sus «hermanas menores». Hablamos de las condiciones climáticas más diversas que presagian unos duetos apasionantes en compañía de nuestros colegas.

En cuanto a los circuitos, el juego va a transcurrir por más de 400 kilómetros de carretera, distribuidos en 84 pistas de 12 países diferentes. Tendremos que demostrar nuestro dominio de las técnicas de conducción sobre todo tipo de terreno (asfalto, gravilla, nieve, etc.), y en las condiciones climatológicas más diversas. Al fin y al cabo, sólo los pilotos capaces de adaptarse a cualquier circunstancia son capaces de alzarse con el título de campeón del mundial, y eso va a ser el gran reto que nos proponga «V-Rally 2».

Este primer adelanto del juego que Infogrames nos ha pasado nos deja con un «mono» de volante increíble. Esperamos que en pocos días nos llegue ya una versión jugable, para calmarnos un poco poder transferirnos nuestras primeras impresiones en el próximo número. Si se cumple lo que promete, a «Sega Rally 2» va a salir un seno competidor.

### LOS CIRCUITOS DEL MUNDIAL



«V-Rally 2 Millennium Edition» va a correr con un poderoso generador de circuitos, que va a permitir que los amantes transcurran por unas rutas de primera calidad. Habrá más de 400 Km. de carreteras, repartidos en 84 pistas pertenecientes a 12 países diferentes. En cada una nos vamos a encontrar con detalles característicos, tanto por la superficie del terreno como por el clima.

## VEHÍCULOS DE RALLY



Las configuraciones de «Wally 2» están basadas en el diseño de los coches, pero al que se está añadiendo una pista de unos 2.200 polígonos en cada vehículo. Es este constante trabajo que los coches tengan más peso que en otros versiones del juego, y está también previsto que se eleven con los golpes en cada carrera.



## LA ILUMINACIÓN



Los efectos de luz van a ser uno de los componentes constantes de las carreras. El sistema va a permitir cada momento del juego, y eso va a hacer también el reflejo de los distintos elementos del terreno sobre la silueta de los coches, y también un tratamiento especial de la luz cuando sea de noche.



El modo multijugador de «Wally 2» incluye un balón. Ve a ser el momento de todas las versiones del juego. Esto es una peculiaridad de los jugadores, pero también tiene un código para cuatro simulaciones.



Los seguidores del mundo de rally van a encontrar en este juego todos los ingredientes necesarios para poder seguir desde casa todas las carreras de la temporada 08.



# Metropolis Street Racer

Los escenarios más realistas del mundo



## Puesta en marcha

- ▶ **ORIGEN:** Reino Unido
- ▶ **DESARROLLADORES:** Bizarre Creations para Sega
- ▶ **ANTECEDENTES:** «Metropolis Street Racer» es un juego totalmente original. Pero a todo, quizá el referente más claro del estilo de sus carreras sea la serie «Ridge Racer», de Namco.
- ▶ **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** Pese a que estaba anunciado para bastante antes, al final parece que el lanzamiento será el próximo verano.

**E**

l primero de los proyectos de velocidad que Sega tiene en marcha está siendo desarrollado en las oficinas de Bizarre Creations, y aunque estos chicos de Liverpool van a tardar un poco más de lo esperado en afinar su puesta a punto, lo cierto es que todo el mundo confía en que «Metropolis Street Racer» se convierta en uno de los mejores juegos de coches que han corrido nunca en una consola doméstica.

Antes de nada, lo primero que tiene que quedar claro es que las carreras de «MSR» se desarrollarán siempre en escenarios urbanos, y precisamente los circuitos van a ser el aspecto que más llame la atención de sus gráficos, porque seguramente ningún otro simulador se haya acercado nunca a este grado de realismo.

En este juego vamos a poder competir en tres ciudades diferentes, Londres, Tokio y San Francisco, y cuando decimos esto nos referimos a las ciudades de verdad, no a imitaciones más o menos acertadas.

Los programadores se pelearon las calles de esas tres "metrópolis" (de ahí el nombre del juego), para estudiar a fondo cada detalle de los trazados por los que pasaremos. Su intención es que cada calle, cada edificio, cada ventana incluso, aparezca exactamente igual a como es en la vida real. Puesto que haya gente de poca fe a la que esta idea le parezca demasiado ambiciosa, pero os aseguramos que resulta perfectamente posible, a juzgar por lo que se ha podido ver hasta ahora.

Sin ir más lejos, no tenéis más que echar un vistazo al video de «MSR» que incluimos en nuestro GD-Rom, para comenzar a suitar con lo que nos espera cuando el juego esté por fin en la calle.

Todos los coches van a ser también reproducciones de modelos reales, y aunque todavía no tenemos confirmación definitiva de los que aparecerán en la versión final, es fácil reconocer en las pantallas que os mostramos aquí marcas tan conocidas por todo el mundo, como Alfa Romeo, Audi, Jaguar, Mazda, Fiat, Mercedes o Mitsubishi.

No es por ponerlos los dientes largos, pero nosotros ya tuvimos la oportunidad de probar «Metropolis Street Racer» en una visita que hicimos a las oficinas de Bizarre hace más o menos un año, y allí comprobamos que la sensación cuando se pone en marcha hará honor al fantástico aspecto que muestran las pantallas que veis en estas páginas. Aquel día pudimos dar unos cuantas vueltas al círculo de Tokio, y nos bastaron para descubrir la robustez de los escenarios, rebosantes de detalles, los espléndidos reflejos de la luz de las farolas sobre la carrocería de los coches (para una carrera nocturna) y la magnífica sensación de velocidad que acompaña a la acción en todo momento.

ADEMÁS, pero que el realismo sea todavía mayor, los programadores de «MSR» están poniendo un cuidado especial en el apartado sonoro. La idea es que el rugido de los motores varíe según pasemos por un túnel o, por ejemplo, una calle con edificios altos, y además en cada circuito podremos sintonizar en la radio de nuestro coche tres emisoras con diferentes estilos de música (rock en San Francisco, dance en Londres, pop en Tokio, etc.).

¿Verdad que ya estáis deseando poneros al volante de «Metropolis Street Racer»? Pues apuntad en nuestra agenda el próximo verano como fecha de lanzamiento casi segura, y ya podéis ir desfilándoos un hueco en el estantería donde guardáis vuestros juegos favoritos.



Un Mitsubishi Eclipse surca a toda velocidad las calles de Londres. Como veis, el magnífico aspecto gráfico de «Metropolis Street Racer» va a alcanzar todo el retorno de los créditos como el sonido y el manejo de los coches.



## »» CONCESIONARIO OFICIAL



En «Metropolis Street Racer» vamos a poder conducir todos los modelos de los mejores marcas que corren hoy en día en el mundo. En estos dos imágenes de aquí arriba podrás ver un Audi TTS y un Audi TT, dos de los vehículos que estarán incluidos en el juego. ¡Hasta pueden más, aunque de momento te vamos a mostrar los que están en la versión final.

## »» LAS CIUDADES



London, Tokio y San Francisco son e por las tres ciudades en las que se desarrollará el juego. Los jugadores podrán hacer desde aproximadamente 30.000 fotos, y desde más de 30 horas de video para que las escenas del juego sean realistas y las de verdad.



El estilo de juego de «Metropolis Street Racer» se a estar en el línea de la famosa serie «Ridge Racer», de Namco. Todos los carreras serán en circuitos urbanos, donde competirás con los coches como los que podemos encontrar cualquier día por las calles de nuestra ciudad. Nosotros te vamos a darle la oportunidad de probar el juego, y la sensación que nos transmitió el control fue soberbia. Seguro que «MSR» va a ser todo un bombazo.

## »» DETALLES



En esta serie de imágenes podrás apreciar el proceso de creación de un edificio del circuito de Tokyo. Todo comienza con las fotografías de los edificios reales, pero que no se escape ni un solo detalle. Hasta los detalles de publicación quedan planeados en los trabajos finales.





# Sega GT Homologation Special

## Un simulador con aires japoneses



### Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Japón
- **DESARROLLADORES:** Es un proyecto íntimo de la propia Sega
- **ANTECEDENTES:** Todo el mundo coincide en señalar a «Sega GT» como la respuesta de Dreamcast a la serie «Gran Turismo», que ha triunfado en PlayStation
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El juego ya está a la venta en Japón, pero no dará el salto a las consolas occidentales hasta finales de año

### DE CUCUDERÍAS ORIENTALES



Es el grupo de la imagen de «Sega GT» que ya está a la venta en Japón está hoy repleto de nuevas niponas. Los programadores tienen la intención de introducir modelos occidentales en el juego que llegue a Europa y Estados Unidos, pero que sea realmente familiar con lo que vemos habitualmente en nuestras ciudades

**E**l referente indudable cuando hablamos de «Sega GT» es «Gran Turismo 2000». Pocas veces un juego puede llegar con un objetivo tan claro como éste.

Sega lo ha sacado en Japón apenas unas semanas antes del lanzamiento en tierras niponas de PlayStation 2, con el propósito indudable de hacer ver a los jugadores de aquel país que Dreamcast es capaz de tener un simulador tan completo a todos los niveles como los que puedan aparecer en la nueva máquina de Sony.

En cualquier caso, también hay que decir que «Sega GT» no es un proyecto que haya nacido de un día para otro. Un equipo de más de 40 programadores trabajó durante cerca de dos años para ponerlo a punto, así que la versión final no ha sido una decisión apresurada.

En cuanto al estilo de juego, la idea es que podamos conducir reproducciones de un montón de coches reales, aunque en la versión japonesa todos corresponden a marcas japonesas: Nissan, Honda, etc.

La pregunta que todo el mundo se hace ahora es si cuando el juego llegue a las Dreamcast occidentales incluirá también los modelos que se ven en las calles de nuestras ciudades. ¿Respuesta? Pues de momento no hay nada confirmado, pero parece seguro que los programadores van a añadir nuevos modelos, para hacer que el juego le resulte más familiar a quienes se lo compran en Europa y Estados Unidos.

Es casi obvio decir que los creadores de «Sega GT» no se han limitado a seguir la estética de cada modelo sin más, sino que

han estudiado a fondo tanto la física como las características de conducción. Y es que todo gira en torno a la simulación, que se extiende hasta las mismas sensaciones de conducir al volante de cada coche.

Gráficamente, el nivel está por encima de otros títulos a los que ya hemos podido jugar en Dreamcast, como puede ser el caso de «Sega Rally 2». El número de polígonos que «Sega GT» cubra en pantalla es mucho mayor, lo que permite que la imagen sea de mayor calidad.

También los efectos de luz han sido tratados con mayor laboresidad, hasta el punto de que los programadores confiesan que dedicaron un año entero a estudiarlos para ultimar el resultado definitivo.

Después de este repaso por el apartado técnico del juego, es hora de hablar un poco de sus prestaciones jugables, que también dan mucho de que hablar.

Ya os hemos comentado cómo es el garage de «Sega GT», pero también hay que decir que no todos los modelos están disponibles desde la primera partida. La mecánica de juego nos obliga a luchar sobre la pista por ir abriendo nuevas clases con coches más potentes.

El punto de partida es una prueba de conducción para obtener la primera licencia que nos permite comenzar a competir. A partir de ahí, todo consiste en ir obteniendo buenos resultados en cada carrera, para así aumentar nuestra cuenta de dinero y mejorar defensas físicas mecánicas del vehículo que llevamos, o incluso comprarnos uno mejor.

El planteamiento es agotante, ¿verdad? Ahora sólo queda esperar a finales de año para poder comer por sus pistas.

## PISTAS DE APRENDIZAJE



La experiencia de juego de «Sega GT» es un proceso de aprendizaje que obliga al jugador a ir mejorando su nivel a lo largo del desarrollo. Al comienzo de la partida inventos que permitieron una gestión de conducción para que nos den la primera lección, y a partir de ahí el objetivo es ir ganando carreras para ir desbloqueando y nuevos coches. Como ves, los recorridos son de los más variados: urbanas, montañosas, pistas de competición, etc.



## VELOCIDAD PORTÁTIL



Los programadores han permitido también que los usuarios portátiles puedan jugarlo a «Sega GT» mediante pantalla táctil fuera de casa. Esto permite que en momentos aquí perfectos en «Horus Pocket», un mini-juego con el que puedes llevar de paseo en tu Visual Memory, y que resulta lo más de entretenido. La cosa, claro, se complica, pero es el más que interesante entre una y otra su pantalla entrenar a fondo al piloto de nuestro coche.



## SIMULACIÓN!



Las carreras del nuevo simulador de Sega también se pueden seguir desde este video interactivo. La edición gráfica no es realmente un lujo.



La simulación de «Sega GT» no se queda solo en el aspecto de los coches. Todo lo que les rodea, desde la licencia de conducir hasta sus características de peso, velocidad, etc., pasando por los aspectos mecánicos, está reflejado con la mayor veracidad.

# Wacky Races

Carreras de dibujos animados para nuestra Dreamcast

## Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Francia
- **DESARROLLADORES:** Infogrames
- **ANTECEDENTES:** «Wacky Races» ve a seguir la línea que comenzó el genial «Mara Kart».
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El próximo verano



Seguro que todos habéis visto alguna vez un capítulo de los «Autos Locos», una serie de dibujos de Hanna Barbera que lleva años haciéndonos reír con sus disparatadas carreras, ¿verdad?

Ahora Infogrames está desarrollando una adaptación para nuestro consola, y en vista de cómo las gastan estos personajes, no nos extraña que el juego vaya a seguir el planteamiento del famoso «Mara Kart». Así que esperad unas carreras en las que podremos utilizar todo tipo de items con tal de llegar antes que nuestros rivales a meta, y unos gráficos sacados directamente de la tele



Todas las personas de la serie aparecerán en el juego. Como veis, los gráficos seguirán el estilo de los capítulos de televisión, y en los circuitos será posible utilizar todo tipo de items para ganar.



## F-1 Racing Championship

El simulador de Fórmula-1 más completo

En un reportaje que trata sobre juegos de carreras no podía faltar uno dedicado al gran circo de la Fórmula-1.

Como ya pudisteis leer en nuestro número anterior, este simulador está siendo puesto a punto en las oficinas canadienses de Ubi Soft, una compañía que ya se ha ocupado de estos bolidos en su serie «Monaco GP».

Ahora, sin embargo, y gracias a su alianza con la compañía Video System, van a poder contar por primera vez con la licencia oficial que les permitirá incluir en el juego final todos los bolidos y pilotos reales del mundial.

Con ella, y con el soberbio aspecto de estas pantallas, la diversión está asegurada.



«F-1 Racing Championship» nos permitirá seguir toda una temporada corriendo a carrera. Este simulador no es inferior a todos los juegos, emuladores y circuitos reales.

## South Park Rally

¡Los gamberros se pasan a la velocidad!

Hablar de «South Park» es hacerlo de los gamberros de sus cuatro protagonistas, que han aupado a la serie de televisión a los primeros puestos de audiencia con su estilo totalmente rompedor.

Ahora, Activision piensa montarles en unos karts y ponerlos a competir en unas carreras de las que se puede esperar cualquier cosa. Pensad además que van a poner en sus manos todo tipo de armas con las que hacerlo la pesuca a los rivales, y tendréis una idea de la locura que nos espera con este «South Park Rally».

Unos gráficos que harán justicia al estilo de la serie de TV, y un modo para cuatro jugadores que promete traer la locura a nuestra consola, completan el panorama.



Todas las carreras de «South Park Rally» van a estar marcadas por los items que podremos utilizar (¡NO! va uno de los personajes a todo trapo con un turbor).



Aunque el juego ve a estar inspirado en «Mara Kart», la acción va a tener un estilo mucho más desenfadado, en armonía con lo que vemos en la serie de TV.

# Spirit of Speed

Así eran los bólidos de nuestros bisabuelos

## **Puesta en marcha**

- **ORIGEN:** Reino Unido.
- **DESARROLLADORES:** Acclaim.
- **ANTECEDENTES:** La versión de «Monaco GP2» para Dreamcast tenía un «modo retro» similar.
- **¿CUANDO LLEGARÁ?** Próxima primavera.

Acclaim está desarrollando un juego de velocidad que se aparta totalmente de lo que es la trayectoria habitual en el género. Lejos de preocuparse por los modelos de coches más modernos y veloces, lo que persiguen en «Spirit of Speed» es reproducir cómo eran las carreras en las primeras décadas del siglo XXI.

El juego nos pondrá al volante de los primeros coches de competición, con los que comenzamos en circuitos tan clásicos como el de Monza.

Los gráficos, como vez en estas pantallas, seguirán perfectamente la estética de aquellos años, e incluso habrá un modo de juego que nos permitirá jugar durante toda una década.



Para a que sus coches tienen ya muchos años, «Spirit of Speed» se ocupará de el juego más fielmente de todos los que hemos conocido en este reportaje. Acclaim se queda de los coches más modernos, para acercarse a la velocidad desde un punto de vista más histórico.



## Stunt GP

Ponte al volante de coches de radiocontrol

La compañía Team 17 tiene entre manos uno de los proyectos con mejor pinta de los que se están preparando para nuestra consola, y lo curioso del tema es que sus protagonistas van a ser unos coches muy diminutos.

En «Stunt GP» vamos a poder disputar carreras de coches de radiocontrol, con 16 vehículos a elegir y 24 circuitos diferentes.

Durante las carreras será posible realizar todo tipo de saltos y loops, que nos harán ganar dinero con el que después podremos comprar componentes para mejorar nuestro coche, o hacernos con uno mejor.

El juego incluirá también un modo multiplayer, con el que será un competidor directo para el divertido «Re-Volt».



¿Puede verlo el dueño de este circuito? Con unos gráficos así, «Stunt GP» puede dar la gran sorpresa.



## Super Runabout

Persecuciones por las calles de San Francisco

Despedimos este extenso reportaje con un juego en el que se van a mezclar dos géneros tan atractivos como la acción y la velocidad.

«Super Runabout» está siendo desarrollado en Japón por Climax, aunque se han ido hasta San Francisco para situar el desarrollo. Lo que nos van a proponer es que cumplamos distintas misiones, como por ejemplo escapar de los polis en persecuciones frenéticas por las empinadas calles de esta ciudad norteamericana.

Su intención es que el juego sea muy parecido a las películas de acción que tantas veces hemos visto, y esto no sólo va a implicar grandes dosis de jugabilidad, sino también un nivel gráfico que apunta muy alto.



En «Super Runabout» podremos ganar dinero e incluso que veremos completando las misiones. Eso siempre que no acabemos deudas en carretera, claro.

# SIENTE EL CODE

# VERONICA

Por fin ha llegado uno de los momentos más esperados desde que salió Dreamcast, «Resident Evil: Code Veronica» ya está a la venta en Japan y nosotros no hemos

tardado ni un minuto en hacernos con una copia para poder probarlo y contaros todos los momentos de terror que guarda en sus entrañas.

Ya os podéis imaginar el revuelo que se armó en la redacción la primera vez que lo pusimos, porque la verdad es que estamos ante la mejor entrega de la saga, un juego que traspasa la frontera del miedo que una consola puede hacernos pasar. A partir de ahora, contaremos los minutos que faltan para que llegue aquí.

## EL LANZAMIENTO JAPONÉS

Aquí tenéis la caja del juego tal cual se está vendiendo en Japón actualmente. También os mostramos los dos diseños de la consola que se han previsto a la venta para conmemorar su salida.

Sólo los japoneses más afortunados pueden llevarse una de estas Dreamcast a casa, porque son ediciones limitadas. Se han fabricado 1.600 unidades de la versión "Clare", en rojo transparente, y únicamente 200 de la versión "Star", en azul. Unas auténticas piezas de coleccionista para los miles de fanes de la saga «Resident Evil».

Hay ocasiones en que a nosotros también nos gustaría tener los ojos rasgados...



## LOS PERSONAJES

Todos los protagonistas del "survival horror" más alocante de la historia lucen ahora mejor que nunca.

Aunque estas imágenes no reflejan su movimiento (si inventáramos algo), os podéis imaginar que tanto los humanos como los zombis están dotados de unas animaciones pasmosas. Ahora da más gusto ver a Claire Redfield, Steve Burnside y Chris Redfield, los personajes principales, luchando a brazo partido con estos hambres.

En varias ocasiones, el zombie de turno nos ha dado un mordisco en el cuello, solamente porque nos habíamos quedado embobados observándole mientras se acercaba a nosotros. Gracias a los acercamientos de la cámara vemos primeros planos en los que da la impresión de que se nos venen encima, y todo esto sin que aparezca en pantalla el más mínimo pixel, ni la más pequeña distorsión.

¿Os atreveréis a tratar con todos? Estamos convencidos de que os vais a arrepentir de coquetear a alguno de ellos.



# TERROR DE ERÓNICA

## LAS NOVEDADES

«Cade Verónica» llega cargado de jugosas novedades, que suponen un gran salto de calidad con respecto a cualquier otro «Resident Evil» programado para cualquier plataforma.

Para empezar, los escenarios no están predefinidos ni son estáticos, sino que se generan en tiempo real aprovechando la capacidad de la consola para gestionar entornos poligonales. Con esto se consigue una sensación de profundidad única, y por si fuera poco, se les ha dotado de pequeños detalles que le dan un aspecto absolutamente creíble. Así, vemos escarabatos comiendo por unas duchas abandonadas, o pañales revoloteando alrededor de las feroces encantadas.

Todo el juego corre a 60 frames por segundo, y los cambios de iluminación afectan de una manera realista a los personajes. Si a esto sumamos que en momentos determinados asistimos a rotaciones de cámara y cambios de zoom, nos juntamos con otro detalle más.

Otro de las novedades importantes que presenta el juego es la capacidad del personaje de llevar un arma en cada mano, de modo que cuando disparamos a los enemigos vemos cómo Claire apunta con cada mano a un zombi distinto y puede acabar con ellos de dos en dos.

Los puzzles en esta ocasión son más retosacados y sobre todo más ingeniosos, aunque su dificultad no parece ser demasiado elevada, para evitar que los jugadores más inexpertos se aboquen a la primera de cambio.

Los zombies y criaturas varias presentan también mucha más variedad, y atacan de una forma más agresiva. Igualmente es posible comprobar que en muchas ocasiones están situados para buscar el susto del jugador.

Con todo esto queda garantizado que el miedo de «Cade Verónica» va a ser el de mayor calidad que ha tenido la serie hasta ahora.



Los puzzles también juegan un papel importante en el desarrollo de «Cade Verónica». Los escenarios del juego se han optimizado a fondo la cámara para hacer que sean los más orgánicos que se han visto hasta ahora en toda la serie.



## EVOLUCIÓN DE LOS ENEMIGOS



Los enemigos animáticos de «Resident Evil» han ido ganando calidez con el paso de los años. Si ya la intro de «Resident Evil 2» nos paró el corazón, capicud a ver lo que nosocdas los dos 00-Rom d, que conste «Code Veronica».

La secuencia de apertura que nos introduce en la historia del juego parece sacada de «Terminator», con una persecución de helicóptero y un momento inolvidable en el que Deke se deshace de sus enemigos disparando a un bote explosivo.

Después llega la hora de admirar los fantásticos expresivos faciales de los personajes. Así, los veremos parpadear o mover los labios con una técnica brillante, a la altura de lo que se ha visto en «Shenmue». Una vez en entredos en acción, estas escenas se intercalan en el propio juego de forma magistral, y aportan un gran toque dramático.

Pero mejor juzgarlo vosotros mismos viendo estas imágenes.



## NO APTO PARA CARDIACOS

La emoción es uno de los puntos fuertes de «RE: Code Veronica». A la gran cantidad de zombis que aparecen en pantalla en determinadas ocasiones, hay que sumar el hecho de que cuando "limpiamos" una habitación vuelven a estar allí si volvemos a visitarla. De este modo, el desarrollo no nos permite bajar nunca la guardia.

Los sustos se han tratado de un modo más profíco y ahora están por todas partes. De cualquier ventana, pasadizo o recoveco puede salir un perro malísimo, o algo peor para darnos un susto que haga que se nos calge el mando de las manos. Y para que estameos siempre alerta, estas "sorpresas" pueden ocurrir en silos por los que hejamos pasado en alguna ocasión en que ocurriera nada. Esto ya ocurrió en «Resident Evil 2», pero ace parece todo un acierto que Capcom haya mantenido la idea.



## La historia de «Resident Evil»

Los programadores de Capcom se inspiraron en ciertas novelas de suspense y terror que gozaban de cierta popularidad por aquel entonces en el país del Sol Levante para programar un juego que fuera capaz de meter al miedo en el cuerpo de todo aquel que se atreviese a probarlo.

Aunque lo esperaban, los creadores de la saga nunca pudieron imaginar el rotundo éxito mundial que tendría su primer «Resident Evil», y que a la postre de su idea surgiría un nuevo género en el mundo de los videojuegos.

Las continuaciones que le han seguido han sido todos éxitos de vasta para la compañía. Se han editado muchos «Resident Evil» en diferentes versiones para casi todos los plataformas y consolas (el primer capítulo de la serie, por ejemplo, también salió para Saturn). Pero nos centraremos únicamente en los dos primeros y en el increíble «Code Veronica» que al fin y al cabo es el protagonista de este reportaje.

La historia del primer «Resident» Evil ocurre en una ficticia mansión a las afueras de Raccoon City, una ciudad ficticia situada en el Medio Oeste americano. Allí, algo también estaba ocurriendo.

Los laboratorios de la compañía de productos químicos Umbrella desarrollaron en secreto nuevas armas biológicas con la ayuda de un virus muy tóxico, denominado T-Virus.

La oficina de policía investigó el caso. Primero se envió a los S.T.A.R.S. Alpha, un grupo especial de la policía que nunca regresó a casa. Más tarde fueron los S.T.A.R.S. Bravo, que por fin lograron desmantelar toda la trama, a pesar de que Albert Wesker, su jefe, les traicionó. Entre esos valientes estaban Barry Gilmore, Jill Valentine, Chris Redfield y Rebecca Chambers.



## PARA COLECCIONISTAS



Una saga tan famosa como es «Resident Evil» también ha dado lugar a todo tipo de productos para la venta al consumidor. Existen muñecos articulados de los principales protagonistas y de los zombis, ha salido también la banda sonora con las importantes temas del juego, y también libros y cómics sobre la aventura. Aquí os mostramos las portadas de algunos de estos títulos, para que pueda haceros una idea de la tremenda dimensión y popularidad que ha alcanzado esta mítica saga de «survival horror». La mayor parte de estos artículos ha llegado a nuestro país, así que si os interesan podéis encontrarlos en cualquier tienda especializada.



En «Resident Evil 2», la historia continuó en el casco urbano de Raccoon City: Chris Redfield y Jill Valentine intentaron advertir a las autoridades del peligro que suponía para los habitantes de la ciudad lo que había sucedido en la mansión, pero nadie les hizo caso. Ahora todo está infectado por el nuevo G-Virus, que supera en poder contaminante a su predecesor y que ha sido creado por el doctor William Birkin. Toda la ciudad es un nido de zombis, y allí se encuentran Leon Kennedy, un policía novato recién reclutado por el cuerpo de policía R.P.D., y Claire Redfield, recién llegada a la ciudad con el objetivo de encontrar a su hermano Chris, que está en paradero desconocido.

No os contamos más, ya que este juego saldrá en breve para Dreamcast, y no queremos fastidiar las sorpresas que os va a deparar.

«Resident Evil: Code Veronica» reloma la acción tres meses después de lo acontecido en el segundo capítulo. Claire Redfield sigue buscando a su hermano, pero es capturada por el cuerpo de seguridad de la compañía Umbrella y transportada en helicóptero a una isla. Al llegar allí es golpeada en la cabeza, y cuando despierta se encuentra en una oscura celda a la que alguien se acerca silenciosamente. Este es el comienzo de la nueva gran aventura de Capcom...



# SoulReaver



Tengo la extraña sensación de que a mi jefe no le va a hacer ni la más mínima gracia esto de que me hayan salido unas alitas tan escandalosas en la espalda. No sé, es un cierto presentimiento...



**N**uestro admirado Mike LaRoy (que, por si queda algún despedido por ahí, os diramos que es el protagonista de «Shadow Man»), está bastante nervioso últimamente, porque en breve va a tener un duro competidor en el género de aventura de miedo. Se llama Razel, es un vampiro, y va a protagonizar una de las mejores aventuras jamás vistas en consola «Legacy of Kain: Soul Reaver».

Ya en nuestro número anterior os contamos al instante (y deseado) el desarrollo de Eidos en Dreamcast. Y es con este título con el que la compañía va a estreñar una andadura que segura que va a estar repleta

de ellos. Se trata de un juego que apareció en PC y PlayStation hace unos meses, durante los cuales ha incluido un buen número de seguidores, y a los que ahora nos vamos a unir muy pronto todos los que tenemos una Dreamcast.

**EL ARGUMENTO NO VA A TENER NADA QUE ENVIAR** al de una buena novela del género durante siglos. Kain, rey de los vampiros, ha sembrado la tierra de Mesoth de muerte y desolación. Entre sus discípulos, Razel era su favorito, pero en un momento determinado cometió el error (más bien, el atreimiento) de evolucionar por delante de su maestro. Desarrolló unas magníficas alas, y Kain no se lo perdonó. La sentencia fue irrevocable: muerte por inmersión en el terrible Pozo de las Almas Olvidadas (los vampiros son altamente alérgicos al agua, más o menos como los gatos y como algunos amigos) ►►



- 1 Preparos para enfrentarse a los más desagradables vampiros, que os van a estar esperando a la vuelta de cada esquina.
- 2 El camino del plano espiritual al Saco se hará un rato por ahí. Pero ahí, nuestra tierra de energía, bajar dicho, "spirit", deberá estar lleno. Bueno, ya os daré cuenta.
- 3 Sólo sobrevivir a los otros vampiros quemados, bebiendo el agua, o de una manera más violenta: ¡emborracharse!
- 4 En un momento de la aventura Razel adquirirá la capacidad de volar (algunas veces), aunque es el plano físico.
- 5 Esta puerta conducirá al territorio donde reside el clan de nuestro hermano Malak, el primer el que nos enseñó que cargar



5



- 1 Este vampiro avanzado de color rojo solo pasa lo parálisis final, ¿cómo podré usarlo?
- 2 Una puerta dorada se abre de la nada, ¿cómo pararme por Novogolt?
- 3 Si su armadura se quiebra, podrá volver a invencible en cualquier momento.
- 4 Otra nueva facultad adquirida consistirá en usar ciertos proyectiles de energía.
- 5 Los humanos de la ciudad están desposeídos el viento, ¿teno lo soy?
- 6 Este vampiro se estaba dando un baño con un humano. Le cortará... la digestión.

► nuestros). Pero el alma de Razel era demasiado fuerte y, tras lo que pareció una eternidad de dolorosa caída, entró en una nueva dimensión, donde una poderosa voz, quizás la del mismo planeta, le comunicaba a acabar con Kain y con sus propios hermanos. La sed de venganza y justicia se apoderó desde entonces del alma de Razel.

**ESTE SERÁ EL PUNTO DE INICIO DEL JUEGO**, y a partir de aquí tomaremos el control de Razel para emprender una compleja aventura que se desarrollará entre dos mundos paralelos: el plano físico y el plano espiritual. En el plano físico viviremos los vampiros y hallaremos armas, pero para mantener en él su cuerpo, Razel deberá alimentarse absorbiendo el alma de sus enemigos (eso es precisamente lo que significa "soul reaver" en inglés "devorador de almas"). En el plano

## UNA TRAMA DE PELÍCULA

La historia de Razel nos sorprende por su continuidad cinematográfica, si queremos decirle escenas de video en 3D que nos sitúan en el mundo de Novogolt de una manera que nos permite sentir como si estuviéramos allí.



espiritual las cosas serán distintas: los escenarios cambiarán y se retorcirán, y a menudo se harán accesibles lugares que en el plano físico no lo eran. Pasar de un plano a otro no será complicado, y con un poco de experiencia pronto nos acostumbraremos a deambular entre los dos como si lo hiciéramos por el estilo de nuestra casa.

El objetivo de Razel consistirá en llegar hasta cada uno de sus hermanos para darle su merecido y robarle también la habilidad vampírica que cada uno de ellos ►►



1 Sin el plato espectral también habrá duros enemigos, como está, que absorben nuestra energía como no seamos rápidos.

2 La especie "Soul Reaver" se la robamos a Kain en nuestro primer enfrentamiento con él, y será de la más difícil para vencer con nuestros enemigos de un solo golpe.

3 No vemos a poder volver con nuestras destruidas alas, aunque sí podremos volver a poder volver hasta ciertos lugares.

4 En todo momento podremos pasar a un punto de vista más subjetivo para poder inspeccionar los distintos escenarios.

5 Los juegos de luz que contemplaremos ante el fuego van a ser interesantes, y completamente dignos de Demonicus.

6 Lo divertido de Razel son las zonas no tan bien hechas que empujan a lo que tiene el nivel de Mithras, el de "Soul Destroyer".

7 Como tres niveles sea un puñado, más posibilidades habrá de encontrar uno o más enemigos. Será importante no perder la calma y, sobre todo, que no nos relajen.

8 Los niveles escoceses del juego van a destruir de una manera y elegancia mucho mayor que en la versión para PlayStation.



►► Bien. Así, se irá haciendo más fuerte y poderoso para llegar a su enfrentamiento final con Kain.

**ESTA HISTORIA ENMARCARÁ UN POTENTE JUEGO**, donde no van a faltar grandes dosis de investigación, números, puzzles y muchos combates con todo tipo de armas y estrategias. Recorreremos la tierra de Nisagoth, llena de cuevas y zonas secretas, de templos olvidados y palacios destruidos. Nuestro personaje, además, irá consiguiendo

nuevas capacidades (escalar, nadar, etc.) por lo que a menudo tendremos que volver a visitar zonas ya exploradas para entrar en sitios anteriormente inaccesibles.

Si duda, «Soul Reaver» cubrirá todas las esperanzas que podéis tener si ya conocéis el juego en sus otras versiones. Nuestros héroes jugarán con una bella cara acabada, y podremos darnos fe de las numerosas mejoras que va a disfrutar el pasar a los 120 bits. Tierra y forma de juego se mantendrán ¿para qué? ►►



**SU ATRACTIVO ARGUMENTO.** Cuenta en el de un buen nivel de terror gótico, «Soul Reaver» sea en su nivel de definición y animación, donde el ritmo y el suspense se van a cargar con nosotros. Las grandes dosis de violencia del juego no lo van a hacer recomendable para los más jóvenes.

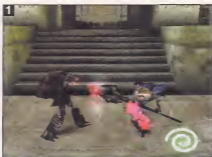
**INCÓMODO PUESTO EN ESCENA.** Un curioso gráfico cuida el detalle, con avanes técnicos y unos efectos de luz sólo alcanzables en Demonicus. El juego consigue un propósito específico: entusiasmar con lo que tanto y tanto tiempo se le ha invertido en los pocos juegos lo han hecho hasta ahora.

**LA ENORME JUGABILIDAD.** El control de Razel ha sido perfeccionado en la versión de Demonicus, adaptándolo al mando de la consola de Sega Saturn, el resto del juego tiene que parecerse a su forma original, con lo que será difícil que lleguemos a algún punto en que nos relajemos sin saber qué hacer.



► cambiar algo que es ya genial?, pero va a ser en el aspecto gráfico en donde el potente procesador de Dreamcast va a permitir una mayor solidez y claridad de las escenas, con unas texturas mucho más suaves y unos efectos de luz en tiempo real estupendos. El control de Raziel será también más sencillo, al estar perfectamente adaptado al joystick analógico del mando.

Tened paciencia, porque dentro de muy poco vais a poder jugar con esta terrorífica maravilla. ■



## BUSCANDO VENGANZA



Pero sacad su necesidad de venganza, Raziel tendrá que moverse libremente por las antiguas y oscuras salas que forman la tumba de Noxoth.



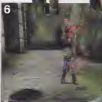
Los combates contra los vampiros de las diabluras serán sencillos pero recurrentes e imperiosos de ser jugados para acabar con ellos.



Estos portales alternativos nos harán viajar rápidamente de unas zonas de Noxoth a otras, para poder acabar antes con aquellos críes.



En numerosos pasadizos tendremos que resolver puzzles, como colocar bloques en paredes, mover estatuas, o leer poemas o inscripciones.



- 1 Algunas partes, como esta del fondo, sólo se sirven a otras misiones o las venimos a los guardas.
- 2 Podremos llegar al final del juego sin entrar en la escurridiza, aunque nos parece bastante recomendable que los visitemos.
- 3 Este escurridizo es más o menos buena parte. Estamos seguros de que algún día va a salir de su tumba.
- 4 El mundo romántico de Noxoth existe en el Pozo de las Almas Oscuras, siendo en esta Raziel una vez. Por aquí tendremos que pasar muy a menudo.
- 5 Al comienzo del juego, un laberinto nos enseñará cómo mover bloques, algo muy necesario para resolver puzzles después.
- 6 Otro escurridizo Raziel no se ve a andar con amigos con sus amigos. Su sol de venganza será brillante.

6

3

4

5

# Dragon's Blood

Si aspiras a ser nombrado caballero, deberás luchar a espada contra un dragón "escupe-fuego". Ésta va a ser la oportunidad de tu vida para alcanzar la gloria... ¡o acabar asado a la parrilla!

Los programadores de **Treyarch**, en conexión con **Crave Entertainment**, se han puesto manos a la obra para realizar la continuación de «Die by the Sword», un antiguo éxito de PC que quizá los más veteranos conozcáis. Como viene siendo habitual, el juego cambiará de nombre en su mudanza a Dreamcast, confirmando también la intención de darle más frescura e introducir diversas novedades.

**PARA DARLE FORMA A LA NUEVA HISTORIA** se han apoyado en los relatos de **J.R.R. Tolkien**, el autor de "El señor de los anillos", con lo que nos espera una ambientación de lo más clásico. Habrá caballeros de espada y armadura, y también criaturas fantásticas de todas clases.



La trama nos llevará hasta una aldea de leyenda, atormentada por el mal despertar de un dragón tras un largo letargo. **Cynric**, el caballero del traje de hospital, y **Aoweyn**, una bella hechicera, serán los encargados de intentar dar caza a la "lagartija" que asola su tierra, abriéndose paso a base de megas y espadas por exóticos escenarios en 3D.

Esta segunda parte no va a tener nada que ver con la primera en lo que se refiere al apartado gráfico,

y es que los tiempos cambian que es una barbaridad. El potente corazón de la consola de Sega le permitirá mover una ingente cantidad de polígonos y texturas, con efectos muy detallados y bastante ambiciosos. Un primer contacto nos ha servido para apreciar la calidad del agua cayendo por una cascada o el huz de las antorchas, pero también para dejarnos impacientes por que llegue pronto el momento de ponerle las pilas al dragón de mareas.



- 1 Nuestro personaje contendrá con diferentes ataques especiales para aniquilar a los bestias que sean crucen en su camino. Algunos serán los capadocivos como este.
- 2 Otro momento de lucha contra uno de los numerosos enemigos. Los diálogos se colocaron en la posición más adecuada para seguir perfectamente la acción.
- 3 Los efectos visuales muy avanzados en el universo de «Dragon's Blood». Habrá que tener mucho cuidado con ellos.
- 4 Que os parezca este genial efecto de luz, con el sol iluminando por la ventral. Un detalle de calidad digno de Dreamcast.
- 5 Un ser medio humano medio lagarto se sus vías encara con otro de ellos. Muévase lento, pero aspira su turno dentro. Los bestias serán todos a sido o muertos.
- 6 En el momento de su desarrollo la aventura venimos afortunados de todos los ataques. En este momento llevas a un loco que parece sacado de un cuento clásico.



## LAS CLAVES

**UNA AVENTURA FANTÁSTICA.** El universo de *Dragon's Blood* y la acción imparable en los combates están en el punto más alto de su madurez, en una mezcla de fantasía medieval con elementos de fantasía. No olvidemos la banda de *Steel Panther*, otro elemento que va a ser un Denominador Común.

**DOS PROTAGONISTAS.** Podríamos decir que los personajes, como es obvio, y los protagonistas están cuadrando. El sistema de juego, también, está cuadrando a propósito, a una intensidad de juego que los jugadores tendrán con ellos por mucho tiempo.

**EL MAPADO.** Habrá que jugar con atención la variedad de los escenarios, y que los jugadores estén en la aventura, con un mundo que en los escenarios, desde los escenarios y escenarios, desde los escenarios, pero no caer en la tentación de...



1 Los enemigos nos esperan en nuestro camino fuerte pero, dependerá de una inteligencia artificial considerable el atacar.

2 La puerta de entrada nos lleva a escenarios nuevos y lugares nuevos, desde escenarios nuevos en los escenarios.

3 Este enemigo será uno de los que nos espera con los que tendremos que luchar.

4 La acción no nos dará el mismo nivel de desafío en *Dragon's Blood*.

5 Los aliados con los personajes secundarios serán el más habitual. Esperamos que la versión final esté involucrada.

6 La pantalla de selección de personajes es sencilla, pero lenta, y eso sí, pero muy útil.

7 La inteligencia artificial de los enemigos nos puede ser una ventaja.

8 Un primer plano de Anwey, nuestro héroe, con un espíritu como los que son los "Jedi".



► Compañía: **Capcom** ([www.capcom.com](http://www.capcom.com))

► Fecha: **Abril**

► Género: **Lucha**

# TechRomancer

Estos robots son tan grandes que como me descuide un poco, se salen de la tele. Menos mal que mi Dreamcast es incluso más grande que ellos, y tiene todo el poder necesario para contenerlos...



**E**s probable que muchos de vosotros conozcáis una serie de dibujos animados japonesa que se hizo tremendamente popular en España a mediados de los años setenta: «Mazinger Z». Trataba de la eterna lucha entre el bien y el mal, pero con la particularidad de que los grandes protagonistas de la acción eran enormes robots que luchaban en todos los episodios por conseguir el dominio de toda la humanidad.

Más o menos esta misma idea de lucha sin descanso entre grandes ingenios mecánicos es la que va a utilizar la prolífica compañía Capcom en un nuevo juego de lucha, que va a responder el nombre de «Tech

Romancer» (no nos preguntéis de donde viene el título. Sólo podemos deciros que allí en Japón el juego se llama «Kikaku»... ¿Qué os parece?)

**SE VA A TRATAR DE UNA NUEVA CONVERSIÓN** de recreativa para Dreamcast, aunque a decir verdad, el arcade no llegó a llegar a nuestras queridas tierras hispanas, por lo que es probable que ni siquiera hoyas oído hablar de él a menos que seáis unos expertos en el tema.

Pero dejémoslo de preámbulos y vayámonos al grano, que para eso nos hemos reunido aquí. Veréis, el juego va a suponer una nueva incursión de Capcom en la lucha en 3D, algo que

ya probó con el divertido y poco valorado «Power Stone».

«Tech Romancer» nos permitirá elegir de antemano entre 8 robots de unas 500 toneladas de peso y una altura como la de la torre Eiffel, para luchar en unos escenarios que van a reflejar bastante bien el descomunal tamaño de estos colosales.

Como novedad, no tendrán una barra de vida o energía, sino un contador de daños que, en este caso, deberemos evitar que se llene. No fallarán todo tipo de ítems, y el riesgo de perderlos todos si nuestro rival nos ataca un buen castañazo.

Cada engendro mecánico va a disponer de distintas habilidades, ►►



- 1 La barra de vida tiene su símbolo por un barra vertical que medirá los daños. Por eso, en vez de volverse un número.
- 2 Una cámara especial puede ser un mirlo perfecto para un enfrentamiento entre poderosas máquinas como éstas.
- 3 El robot de la izquierda es el llamado Kikaku (el nombre del juego en japonés) y tendrá un comportamiento idéntico con Mazinger Z.
- 4 No podéis elegir que su aspecto será, el mismo, «técno» (Y como pegan los tipos).
- 5 Golpes especiales o base de datos. Un buen opción para los jugadores de «técno».



►► y como algunos saltarán o podrán volar, esto hará que también vayan las técnicas de ataque y defensa.

UN PUNTO IMPORTANTE DE LOS JUEGOS de Capcom siempre ha sido la poderosa personalidad de sus protagonistas, y «Tech Romancer» no va a ser una excepción, porque cada robot estará dirigido por un piloto de lo más simpático. Yumero Daichi, Raika, o Poilaim de Politeine serán algunos de ellos, y todos aparecerán en las secuencias y diálogos al más puro estilo manga que veremos antes y después de cada combate.

Esta estética tan japonesa va a ser la que predominará también en el

resto de los gráficos, con lo cual «Tech Romancer» se perfila como uno de esos títulos que quizá no lleguen a un público masivo, pero que siempre encuentra un hueco en el corazón de los enamorados de todo lo que nos llega del país del sol naciente. Si pertenecemos a ese club tan selecto, estéis de suerte.



- 1 No me guarden nada ser vecinos de uno de los edificios que no sea su más amigo.
- 2 Los robots también podrán usar armas, como la botina que lleva uno de los mechas.
- 3 Las palabras son del juego japonés, pero no se traducen, al menos, al inglés.
- 4 En cuanto se destruye, le lanzas los puños y luego vuela a su posición original.
- 5 También habrá un operador que nos permitirá hacer golpes especiales.
- 6 Los escenarios entre combates le darán un toque muy manga al desarrollo.

## LAS CLAVES

**OTRA INCLUSIÓN DE CAPCOM EN LAS 3D.** Este coprotagonista no para de atacar porque de aquí a él (Dimitrescu) y este Hala se ve en superior de su línea constructiva de las dos dimensiones.

**UNA HISTORIA MUY ANIMADA.** Todos los combates vendrán precedidos por unas escenas de dibujos y diálogos, legendario es un verdadero hábito para cada robot protagonista.

**DARANTÍA DE DIVERSIÓN.** La increíble experiencia de Capcom en el género es una de las razones por las que juega que nos ofrece. Habrá que ver lo que puede ofrecernos «Tech Romancer».

## ¿EN BÚSCA DEL ÍTEM?

En cualquier momento del combate van a aparecer unos ítems que se van a ir acumulando durante un tiempo en un lugar de que uno de los dos jugadores lo cogió, habrá unidades de supervisión de datos, momento de buscar poder de defensa a otros, potenciadores de la velocidad, etc.





Novedades

# RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



# Aquí llega Rayman, el personaje que vive en la frontera entre el videojuego y las **pelis de dibujos animados**.

- **Tip** de Juego: PLATAFORMAS
- **Cooperación**: 2/3/4/1
- **Desarrollado**: UBI SOFT
- **Wii**: 1000 puntos
- **PlayStation 3**: 1000 puntos
- **Xbox 360**: 1000 puntos
- **Multi**: 4
- **Edad**: 7
- **Nombre**: TEXTOS DE CASTELLANO

**T**ras la demostración de poderío que hizo Sonic en su última aventura para Dreamcast, las plataformas habían perdido impulso en nuestra consola. Parecía como si nadie se atreviese a tocarle sombra al arzo de Sega, quizá porque su juego había puesto el listón muy alto.

HA TENIDO QUE VENIR RAYMAN, otro de los pesos pesados del género, para animar de nuevo al cotarro. Y lo ha conseguido con una receta que nunca falla, pero que al mismo tiempo es muy difícil de conseguir: poner unos gráficos de muchas quinitas al servicio de una



imaginación desbordante. Los programadores de «Rayman 2» han situado la acción en un universo de fantasía, que nos transporta a un conjunto de escenarios donde el virtuosismo gráfico

es equiparable al de las mejores películas de dibujos animados. Para su diseño se han combinado una brillante paleta de colores y unas texturas suaves como la seda con una resolución



Las plataformas con las que se encuentra Rayman cuentan con una espléndida fidelidad digital.



Alte interruptor Vaya, el final es cierto que no todo se trata de saltar plataformas.



## INTELIGENCIA CONTRA LOS JEFES FINALES



Los jefes de fase son perniciosa los cuales difieren, pero que vencidos no en solo cuestión de fuerza. Rayman debe utilizar inteligencia para descubrir la rutina que los tortura.



El ritmo principal de Rayman son unas bolitas de energía que lanzas con sus energías. Podrás hacer el más de fuerte para tenerlo siempre en el punto de mira y girar en torno tuyo.



En esta pequeña pantalla se muestra la forma de jugar. Rayman debe utilizar inteligencia para descubrir la rutina que los tortura.



La Región de Rayman a través de una singular estética para todos los dispositivos y los plataformas. Simo y el tiempo un equipo de arte, y la calidad que demuestra sus respectivos aventuras hacen que el género quede muy bien representado.



Rayman usa sus propias piernas para caminar y no volar, además de la parálisis en la lava del volcán.

### ► gráfica excelente

No estamos exagerando. Visitar niveles como los que se desarrollan en el volcán, con ríos de lava corriendo junto a nosotros, es una experiencia que ningún jugador amante de la calidad visual debería perdarse.

El derecho de creatividad alcanza también a la "fauna" que desfila por la aventura, y no hay más que ver la pinta que gasta Rayman pero que nos hagamos una idea del aspecto de sus colegas.

Quizá su apariencia infantil no convenga a los que buscan juegos más adultos, pero los personajes



Los ojos de él adelante se iluminan con mucho peligro. ¿Podremos llegar al otro lado?



tienen una magia especial, arropada por un argumento muy imaginativo, que "cose" las diferentes fases con la ayuda de numerosas secuencias de animación. Además, la transición de los textos nos permite entender todo lo que ocurre en tener que pedir socorro al dichoso diccionario de inglés.

**CUANDO RAYMAN SE PONE EN ACCIÓN**, salir de plataforma en plataforma se convierte en su ocupación



En esta fase, Rayman tiene que subir aprovechando las ventajas de sus...

principal, pero desde luego no es la única. El jefe es un héroe preparado para la vida moderna, y por eso no teme enfrentarse a retos de otro tipo: lo mismo pilota un cohete que practica el esquí acuático, y si la cosa se pone seria, tampoco se corta a la hora de pelear (aunque tenga que pensar cómo vencer a los jefes finales).

Esta estimable variedad de situaciones es otro de los puntos fuertes de «Rayman 2», que siempre nos guarda alguna sorpresa para la siguiente fase que vayamos a afrontar. Pero no sólo a ninguna parte sin la colaboración de una amplia gama de movimientos ►►

## LOS VEHICULOS DE UN HÉROE PLATAFORMERO



Subido en el vector "obras con pelis", Rayman recorre esta fase a todo velocidad (¡Juega con los controles!)



Tu vez para el coche o renacu. No tiene frenos, así que los reflejos deben estar siempre en guardia.



Esta segunda parte acaba en un río, y tenemos que ir corriendo "rápido" para evitar todo tipo de obstáculos.



Un pantano es un buen sitio para hacer esquí acuático. Así, el juego también nos ofrece varias cosas para hacer.



Los niveles de Rayman son uno de los mejores ejemplos que incluye la versión de «Rayman 2» para PlayStation. No es que no existan otros que sean mejores, pero sí hay que decir que los niveles de Rayman son uno de los mejores ejemplos que incluye la versión de «Rayman 2» para PlayStation.



## DE TURISMO POR ESCENARIOS DE DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados que rodeamos durante la aventura nos permiten disfrutar de los escenarios más bonitos que hemos visto hasta ahora en un juego de aventuras.

Datos que más nos gusta ver con un pequeño detalle: pero sí nos gusta ver los detalles de su diseño y por eso decir que los escenarios de aventura y la simplicidad de los dibujos animados.



## ¡Habrá bases en Internet!

Si estás en Internet y quieres saber más sobre el juego, puedes ir a la página de Rayman 2 en Internet. Allí encontrarás toda la información que necesitas para jugar a Rayman 2. Además, podrás encontrar a otros jugadores que estén jugando a Rayman 2 y así podrás jugar con ellos.



Los efectos de las oncas del agua son una buena muestra de la calidad técnica del juego



En algunas rivales, el terreno se sigue acomodando para darte una perspectiva mejor



► que refuerzan la jugabilidad. Rayman puede saltar, disparar, nadar, bucear y hasta utilizar sus oncas para planear a modo de helicóptero. Además, el control siempre está de nuestro lado, y nos permite flamar de su capacidad para sacarnos de las más situaciones más delicadas.

#### AL FINAL, TODAS ESTAS VIRTUDES hacen de

«Rayman 2» un juego de plataformas de notable alto, que se presenta como un rival muy digno para el genial «Sonic Adventure».

En nuestra opinión, si no consigue mover del primer puesto al pueresephn azul es por una razón principal: pese a que cuenta con una

base técnica excelente, y a que demuestró imaginación en todas las fases, creemos que a su desarrollo le falta ese punto de chispa que distingue a los mejores, y que le impide transmitir toda la emoción que nos ofrecen los grandes aventuras.

De todas formas, este



Rayman no solo sabe andar. También es capaz de saltar y bucear en el fondo de las rivales. Para no olvidarnos tenemos que recordar el uso que contienen los botones como sea de ahí arriba.



último detalle no nos impide reconocer la enorme calidad de nuestra versión de «Rayman 2», sin duda la mejor de todas las que han aparecido hasta ahora.

Los amantes de las plataformas pueden sentirse satisfechos con el trabajo realizado por Ubi Soft.



Los polizos caen en la viciosa de onde oscura. La situación está que end...



Rayman puede hacer todo tipo de acciones, ayuda siempre por ahí, control, control, además de correr, saltar y disparar, nuestro buceador también es capaz de volar. De hecho, cuando planea, saca algo de agua y puede que pueda nadar de nuevo en un instante.



La misión de Rayman en el juego es liberar a todos los globos que están enredados en este tipo, una misión digna de las rivales más grandes. La verdad es que, siempre te centras en haber robado un plato en su vida que tiene algunas cosas, parece mentira que sea capaz de enfrentarse al sollo y una a un tiempo así.



En el desarrollo del juego se han involucrado diferentes compañías de edición, que le dan un gran nivel de calidad al argumento. Además, la edición de la edición de todos los datos nos ayuda a entender de lo que trata el problema.

► **Atención:** Los gráficos son buenos, y el argumento está muy bien. Los datos de edición también son un punto.

► **Atención:** Los gráficos son buenos, y el argumento está muy bien. Los datos de edición también son un punto.

## Valoración

Imaginación, control de los datos, edición de los datos, edición de los datos, edición de los datos, edición de los datos, edición de los datos, edición de los datos.

8



# DEADLY SKIES

Mi novia va a alucinar cuando me vea. Con sólo un par de horas de vuelo ya **soy mejor piloto** que Tom Cruise.

- Tipo de juego: **SIMULADOR AVIADO**
- Company: **GIANTS** [www.giants.com](http://www.giants.com)
- Distribución: **NOVAH** [www.novah.com](http://www.novah.com)
- Visual: **Reality, 60 FPS** (depende de hardware)
- Interfaz: **NO**
- Precio: **2.400 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

**A**unque hemos bautizado a «Deadly Skies» como un simulador aéreo, la verdad es que simular, lo que se dice simular, simula poco. No vayáis a pensar que esto es como los típicos juegos de PC, en los que nos tenemos que leer un manual del grosor de la Biblia sólo para conseguir despegar.

DE HECHO, AQUÍ NUNCA SE DESPEGA, ni se aterriza. En todas las misiones partimos con el avión en el aire, y así nos evitamos unas complicaciones que este título no busca en absoluto. Se trata más bien de un juego de apunta y dispara a todo lo que se "mueva", con el añadido de que nos deja ponernos a los mandos de los aviones de guerra más sofisticados del planeta.

Con ellos afrontamos unas misiones intensas y de lo más variado, que consiguen



La foto del Phoenix Norte al completo. Desactivamos, paralizamos y finalmente nos encargamos de destruirlo (¡que sea la vena enemiga, ¡no pueden ir por delante los efectivos aliados en el cielo por la banda!)

engancharnos desde el primer momento. Las hay de todo tipo, y los objetivos que nos asignan pasan por demorar aviones enemigos, atacar bases en tierra, ser de escolta para aviones



A veces el Sol nos ciega y no nos deja ver a los enemigos.



La reproducción gráfica de los aviones es excelente.

## DE COMPRAS POR EL HANGAR



En «Deadly Skies» podremos pilotar hasta 30 aviones de combate (solo en un Mirage 2000, aunque no todos están disponibles desde el inicio).



Conseguendo con estos los objetivos, recibimos dinero con el que podemos comprar más y mejor tecnología. ¿Qué os parece un F-14?



Cada avión tiene diferentes características de velocidad, movimiento, potencia y defensa. Ello Phoenix ya os dejó en la guerra de Vietnam.





En la vista subjetiva es lo que más nos ha gustado. Ofrecen todas las datos en pantalla para llevar a cabo la misión, no se muestran un solo polígono de su sitio, y es lo que de un mejor espectáculo de vuelo.

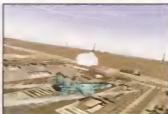


6000 hasta el espacio aéreo Feroz de las Finitas

¡Ay, parece que hasta en el río hay que pasar! Tres enemigos en paralelo, más otros dos desde mar adentro, según nos intenten ir adelantando. La misión es derribar al líder sin perder el espacio aéreo del país vecino.

►► de pasajeros, o incluso interceptar a un tren, entre otras muchas.

EL CONTROL, COMO NO PODÍA SER MENOS, resulta muy sencillo, y nos da un perfecto dominio de nuestra caza combinando el joystick analógico y los dos gatillos. Sin embargo, los comandos tendrían que haber puesto el mismo empeño en dotar al



Esta vista trasera de la cola de nuestro avión, a modo de espejo retrovisor, es especialmente útil cuando los otros enemigos se ponen a "retro" nuestro, disparados a mandados directos al sólo burlar.



Aquí el objetivo es pasar entre las paredes de un derribo hasta llegar a la base enemiga, donde los defensas antiaéreas nos lo pondrán muy complicado. ¿Habría visto las texturas de la montaña?

juego de una sensación de vuelo acorde al buen control. Aquí el GD-Ram de Konami cojea un poco, ya que la vista trasera de la aeronave no transmite la impresión de estar volando, sino más bien la de flotar sobre el campo de batalla. Este defecto se soluciona usando la vista subjetiva, que nos ofrece la ventaja de que permite centrar mejor el objetivo.

Lo que sí está realmente bien conseguido es el diseño de los escenarios y los

movimientos en vuelo de los enemigos. Se han utilizado unas texturas acertadas, y no se aprecian silos de polígonos por ningún sitio. Además, la trayectoria de los misiles y las explosiones son bastante creíbles.

En definitiva, es posible «Deadly Skies» no sea un simulador muy sofisticado, pero el estilo más arcade de su acción invita a disfrutar de las misiones como un bueno, como un piloto de cazas de combate.

## OPERACIÓN: ACOSO Y DERRIBO DEL ENEMIGO



Nos acercamos a un barco naval volando a baja altura, pero no se detectados por su radar. ¡Vá con él y vá!



Fuerza al objetivo y te llevamos tu otra tarjeta de visita. ¿Qué tal te suenan estas cosas? ¿Te enteras de qué?



¡ENGO! Los proyectiles han hecho ping-pong, y el barco queda en una isla. ¡Buena! ¡Buena! ¡Buena!



¡Buenos días! ¡Buenos días! ¡Buenos días! ¡Buenos días! ¡Buenos días!



No aparecen en el cielo su radar, así que tenemos un gran objetivo en posición para mandarlo al fondo del mar.

A lo largo de la partida que se juega a lo largo de los niveles de los escenarios, las texturas de los escenarios son bastante buenas.

## (A SUS ÓRDENES, MI COMANDANTE!)



En el párrafo anterior hemos visto que cuando los aviones que llegan desde mar adentro se acercan a por los objetivos enemigos, sin tener a los puntos de vista de los aviones en el campo de batalla. La intención de los autores es de que el jugador pueda tener una visión más amplia de la misión.

## Valoración

Un juego de simulación bastante simple, que no se puede jugar en la simulación del combate, pero resulta muy entretenido.

7

# EVOLUTION

¡Ya era hora de que llegase un **juego de rol** a nuestra consola! A ver si a partir de ahora el género "evoluciona"

- Tipo de juego: **RPG**
- Company: **EA GAMES**
- Distribuidor: **UBI SOFT**
- Visual Memory: **3D** (Hace un año)
- Internet: **NO**
- Precio: **8-10€ plus**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

**P**or fin, tras varios meses después de que os diéramos la preview de «Evolution», Ubi Soft se ha decidido a ponerlo a la venta. Una noticia fantástica, sobre todo porque estamos ante el primer RPG que aterriza en nuestra consola.

El argumento está centrado en la figura de Mag Launcher, un chavalín descendiente de una familia de aventureros al que se le ha metido entre ceja y ceja descubrir el misterio de una antigua reliquia sagrada llamada Cyberframe. Lo más del asunto es que la Armada Imperial está detrás del mismo objetivo, y como os podéis imaginar, el lío no tardó en montarse.

Tomando como punto de partida nuestra afición, nos toca cumplir las diferentes misiones que nos asigna una organización llamada "la sociedad", que además tiene el bonito detalle de darnos una parte del Cyberframe de mallas al superhéroe.

Como es habitual en este tipo de juegos, nuestro héroe no viaja solo. Le acompañan Linear, su amiga del alma,



Entre otros, evolucionamos la cantidad a Puntos 270 puntos de vida de un personaje. Los scores de la parte superior derecha de la pantalla nos indican cuánto va nuestro turno para poder responder al ataque.



su mayordomo (esta vez está de salir de aventura con un criado a nuestro servicio), y otros dos personajes que se le unen por el camino.

EL APARTADO GRÁFICO DE «EVOLUTION» llama la atención de entrada gracias a una intro muy correcta, y a detalles de calidad como las rotaciones de cámara, que podemos manejar a nuestro antojo para tener siempre el ángulo de visión idóneo.

Los personajes, por su parte, se ajustan a la típica estética manga, cabezones y con ojos grandes, y sus animaciones son fluidas.

También el colorido general resulta agradable, pero pasado la sorpresa inicial nos damos cuenta de que este título podría haber dado más de sí visualmente. Sus nueve fases se dividen en diez niveles cada una, pero los escenarios resultan "soletos" y repetitivos.



Este es el estado de "la sociedad" desde que das las instrucciones para nuestro siguiente ataque. Como se ve, los textos están en inglés, aunque por fortuna esta no es un RPG con demasiados diálogos.



Este es el último puebloito donde vamos. Aquí la cámara se eleva para seguir la acción.



Una lista de finales con los cinco protagonistas de «Evolution». Cada una tiene sus propias animas y características en la batalla, aunque Mag Launcher es el líder indiscutible de todos ellos.

Además, al no haber puzzles, gran parte del desarrollo depende de ellos, y termina siendo aburrido recorrerlos todo el tiempo. Los programadores han



www.evolution-rpg.com



«Evolution» tiene su página web oficial, que recoge todo lo que queremos saber sobre el juego. Allí hay una guía de estrategias para ayudarte en los combates, así que puede ser interesante que se dé una vuelta por ella. Aunque contar en él nuestro, toda su contenido está en inglés.

## LOS ENCUENTROS CON LOS JEFES FINALES



Das encara jefes de final de fase. Pero demóstranos también que utilizar todo el experiencia adquirida anteriormente.



Batir a estos jefes son zonas de desarrollo en las que podemos ganar el avance.



Todos nuestros inventivos son creativos muy el estilo de los dibujos promocionales. Hay más, escarabajos, guerreros águila y otros muchos más que ya está descubriendo. Aunque su espíritu es gracioso y hasta infantil, la verdad es que gustan muy "vicio bello", y me ponen en apuros a la misma oportunidad.



► Incluir una opción que cambia de posición a los enemigos cada vez que volvemos a una mazmorra, pero... ¿para qué sirve visitarla de nuevo? ¡por lo que queremos es no tener que pasar por allí otra vez!

LA SALSA DEL JUEGO SE CENTRA en los combates, y así es que os garantizamos que la cosa mejora bastante, y puede llegar a enganchar. Las pelotas por temas le dan

un componente táctico que consiste en poder ubicar a nuestros personajes en distintas posiciones. Delante hacen más daño, pero se exponen al fuego enemigo, y lo contrario sucede cuando los situamos más atrás.

A medida que subimos el nivel de experiencia de los personajes podemos hacer unos sorprendentes ataques especiales. Sin embargo, no esperéis nada especial de los ítems que compráis en



En el pueblo podemos hacer compras en estas tiendas de compra-venta de items.

las tiendas, porque ese es un aspecto que «Evolution» ha dejado bastante olvidado.

Y olvidado ha quedado también la traducción al castellano, así que aquí os esperan un montón de textos de pantalla en inglés. Como consuelo, al menos os podemos decir que existen pocos diálogos, y que a poco que cojamos el sentido de lo que nos dicen es posible avanzar sin complicaciones.

Visto lo visto, «Evolution» no destaca precisamente por su profundidad de juego. Se trata de un RPG sin grandes pretensiones, al que le falta bastante para llegar al nivel de las grandes epopeyas del género. En este momento, su mayor baza radica en ser el único juego de rol que ha llegado a Europa, así que puede servir de aperitivo para los más aficionados hasta que lleguen títulos con más entidad.



## Valoración

«Evolution» destaca por su estilo gráfico y su jugabilidad. Aunque su traducción al castellano es un nivel aceptable, el juego sigue mejorando.

6

## RECORRIENDO LAS MAZMORRAS



Las mazmorras de «Evolution» son de temática repetitiva. Consisten básicamente en alternativas pasadas que descubren en ellas donde nos esperan los enemigos pero desde guías. Aunque los programadores han introducido un sistema para que nuestras vidas cambien de dirección, el nivel es que realmente termina siendo bastante aburrido.



# 4 WHEEL THUNDER



Lo de usar el transporte público está bien, pero ¿quién se mete en el metro teniendo unos coches como éstos?

- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Compañía: KALETA
- Dirección: SWOONAMES
- Versión: Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox
- Idioma: Inglés
- Precio: 49,99 euros
- Jugadores: 1 a 2
- Marca: NISLE

**D**e nuevo estamos ante un título que se encuadra dentro del género que más se prodiga en Dreamcast: la velocidad. «4 Wheel Thunder» llega hasta la parrilla de salida de nuestra consola tras recorrer un largo trayecto, que parte de la compañía francesa Kaleta y continúa hasta Infogramas, pasando por el camino en casa de Midway.

SE TRATA DE UN JUEGO DE CARRERAS que busca su inspiración en la calidad gráfica de «Sega Rally 2», junto al carácter trepidante de «Speed Devils». Lo que sale de ahí es un espíritu muy arcade, no exento de algunos detalles de clase.



Nos ponemos al volante de un variado grupo de vehículos con tracción a las cuatro ruedas, desde jeeps y buggies hasta deportivos o "monster truck", que corren tanto en circuitos interiores como al aire libre. Todos los recorridos están situados en puntos distintos del planeta, y aparecen llenos de atajos

y bifurcaciones, con lo que cada vuelta puede resultar distinta a la anterior. Si echais un vistazo a las imágenes que os hemos preparado apreciaréis la calidad gráfica que nos ofrece «4 Wheel Thunder». A la fenomenal solidez de los escenarios hay que sumarle un importante

► **Los escenarios.** Los paisajes son muy bonitos, y muestran mucha variedad. La superficie de los vehículos está muy bien diseñada.

► **El control.** Es sencillo, lo que da una sensación de ser más fácil que en la vida real.

## COMPARA Y ELIGE EL MEJOR



Los deportivos son vehículos rápidos y con una estabilidad bastante notable.



Los jeeps son más pesados, pero tienen poca agilidad. En las curvas demuestran mucha...



Los buggies están entre los más pesados, aunque su manejo poco les hace muy resistentes.



Los "monster truck" tienen una estabilidad a prueba de bombas, pero son lentos.

### ¿Y SI ENTRE CARRERAS PRUEBAS FORTUNA?



En modo Compromiso el juego te trae pequeños juegos para pasar el tiempo. El primero aparece cada vez que acabas la época de carreras mediante un sorteo en una máquina tragaperras. Aunque en ocasiones que no arrancas la máquina automática. Al igual que en la vida real, en esta hora poder ser feliz.



Los circuitos están llenos de atajos. ¿Quieres de verdad o seguimos a nuestro ritmo?



En los circuitos bajo tierra hay más trucos, así que ganar es más fácil que en los circuitos...



«4 Wheel Thunder» incluye una opción para perderse en cosas pero a con sentido: los jugadores de más coches en el circuito. La intención es darle al modo individual, pero lo decisivo lo decide entre dos. Lo más que se puede jugar es de 16 jugadores.



Los coches tienen una velocidad extraordinaria, y la sensación de velocidad es muy buena.



No hay posibilidad de perderse con ciertos terrenos del terreno del que se va aquí.



La reparación del vehículo es directa según el tipo de terreno por el que corremos.



La suspensión independiente de cada rueda proporciona una sensación de terreno más que buena, sobre todo en los vehículos más ligeros. Se adaptan al relieve del circuito casi como un guante.



### TRES CÁMARA, TRES PUNTOS DE VISTA



En cualquier momento de la carrera podemos elegir entre las perspectivas de los coches. Hay una inferior y otras dos muy buenas, que según lo corras desde fuera.



Los circuitos de arc libre son muy largos. Si tardas varios minutos en dar una sola vuelta,

► factor, que es la gran sensación de velocidad que nos proporcionan los 60 fps, corriendo con total suavidad.

El apartado tratamiento de la física de los coches, con una suspensión que varía en cada modelo dependiendo de su peso, el tipo de rueda, etc., redondea el poderío del apartado técnico.

**TANTO EN EL MODO ARCADE** como en el modo campeonato encontramos tres oponentes dotados de una buena inteligencia.



No es extraño que nuestros competidores sufran igual acrobacias cuando activamos el turbo, si no las adelantamos rápido, los adelantamos rápidamente hasta que se nos acabe la velocidad máxima.

artificial, que hace que se nos echen encima para adelantarnos en cuanto nos descuidamos. Gracias a la sencillez de un control bastante cómodo, sortear estas dificultades no parece demasiado complicado.

También es cierto que tras vueltas no son muchos, pero es que ganarlos no es fácil, ya que partimos con un coche bastante más lento que los suyos. Esto provoca una exagerada dependencia de los "nitros", el principal defecto del juego, porque al final nuestro objetivo en las carreras es más ir en busca

de estos ítems que pensar en lo que están haciendo los otros participantes.

También existe la opción de comprar mejoras para nuestro coche, pero como nos hace falta el dinero que nos dan cuando ganamos, estamos ante una pescadilla que se muere de la cola.

De no existir este fallo, «4 Wheel Thunder» sería uno de los mejores juegos de carreras para Dreamcast. Con él se convierte en un título muy aceptable, pero que deja el sabor agriñado de que podría haber llegado mucho más lejos.



La "fuerza de inercia" es el principal defecto que se le puede reprochar a «4 Wheel Thunder». Sin esta física no es posible ganar las carreras, ya que los coches que utilizan más los aceleradores adelantan. Por fortuna, siempre están en el mismo sitio.



Solo tenemos tres niveles, pero en el modo Arcade encontramos personajes en los mejores primeros.



## Valoración

«4 Wheel Thunder» es un juego de carreras para Dreamcast que, aunque no es perfecto, merece una valoración de 7.5. Su gran virtud es la sensación de velocidad que proporciona.

7

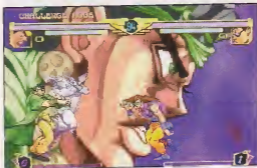
# JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Saca tus manga del cajón donde los guardas, porque en ellos está el origen del **último beat'em up** de Capcom.

- Tipo de juego: **UEM, 2D**
- Consolas: **CAPCOM** [www.capcom.com](http://www.capcom.com)
- Distribución: **WETA** [www.weta.es](http://www.weta.es)
- Special Mentions: **Al y su mundo de fantasía**
- Tráiler: **HD**
- Precio: **49,99 €**
- AgeRating: **ES: 12**
- Idioma: **ES/EN**

**C**apcom continúa bombardeándonos con títulos de lucha en 2D. Su penúltimo trabajo, «Jojo's Bizarre Adventure», está basado en uno de los mangas más populares allá por tierras niponas, ideado por Hirohiko Araki.

**YA EN ESTE PRIMER PUNTO** encontramos un escollo importante, porque se nos antoja algo difícil que una historia prácticamente desconocida para la mayor parte del público occidental



tenga igual trán que otros compañeros de género. En cualquier caso, lo que sí abunda es gema o lo que le mola todo lo que flingue de Japón, así que son ellos los

más interesados en seguir los andanzas de un joven llamado Jonathan Joestar (de ahí lo de «Jojo's»), que posee poderes telecinéticos heredados de su familia.

En realidad, este 3D-Rom recoge dos versiones de un arcade que lleva ya algún tiempo funcionando en los salones recreativos nipotes, ambas seleccionables. ▶▶



Como se puede comprobar por estas capturas, los gráficos de Capcom no han estado en juego a la hora de diseñar a los combates y ataques especiales de una enorme espectacularidad. Sin duda, estos momentos son lo mejor del juego.



Esta arena, que respalda al número de Mello, ha de ser pensada que el peso de su aparato es demasiado largo, y así ha decidido a darle un tipo de controlado por la mano. Un golpe le miró de simpático.



En el manga, cada héroe posee una especie de ayudante (o "Stand") que puede ser usado o no. En el juego, su naturaleza se traduce en breves apariciones cuando se le precisa.



Una vez completado con éxito el modo Arcade tenemos oportunidad de desbloquear algunas pequeñas sorpresas. Por desgracia, resultó demasiado sencillo descubrir el juego de una sola partida.



Hay algunos golpes que hacen daño de verdad, y demoran la barra de energía del rival por los segundos. Si dos veces de cada respuesta, tiene la historia en el batalla, aunque no todos son tan sencillos.



que aparecen entre combate y combate (¿dónde están los minijuegos que aparecen en las versiones de «Jogo's...» para otras consolas?).

versiones utilizando solo un golpe de Alessy que se hace con el gatillo derecho.

Estas carencias no se ven compensadas tampoco por los gráficos en 2D, que cumplen el expediente sin demasiados alardes. Siguen la estética del manga, y sólo destacan por las llamativas imágenes que acompañan a algunos golpes especiales.

En definitiva, Capcom se ha marcado un juego que solo se puede calificar de correcto, sin más, al que le falta gancho para retener nuestra atención.

**HABLANDO YA DE LAS PELEAS**, que es de lo que se trata, hemos detectado una falta de jugabilidad alarmante, porque existen determinados golpes que resultan casi imparables para el luchador controlado por la máquina. Para que os hagáis una idea, nosotros hemos llegado hasta el final del modo Arcade en las dos

desde el menú principal del juego. Además de repartir esto a todo aquel que se cruce en nuestro camino dentro de los correspondientes modos Arcade, en las dos versiones disponemos también de un modo Historia basado en distintas épocas del manga, y que básicamente coinciden en unas "charlas" en inglés

## HISTORIA CASI SIN HISTORIA



Los minijuegos de nuestro personaje se basan en los encuentros con los dioses buenos, y malos... surgen los brevísimos diálogos.



Después de cada victoria tenemos un repertorio de los buenos y los malos más después del golpe histórico. No olvidarse la moabite.



Una vez en nuestro nuevo destino, la cosa se empieza a controlar que lo único "bello" descubrimos en un mundo poco, y vamos a empezar.

A los minijuegos de diálogo, gracias a la lista de golpes especiales. También que se incluyen los minijuegos.

El minijuego de diálogo, la jugabilidad sigue en juego, y el fin sigue habiendo los golpes de algunos golpes especiales.



Aunque resulten muy vistosos, la parte de golpes de los personajes no es muy amplia.

## ARCADE POR PARTIDA DOBLE



Uno de los puntos fuertes de «Jogo a Battle» de Akira Terao, radica en que incluye versiones de los dos escenarios del arcade que han estado en juego. Los diálogos más sencillos están ahora en el menú de personajes.

## Valoración

Un juego que, a pesar de su corto rango de jugabilidad, tiene una gran calidad de ejecución. Solo recomendarlo para los que quieren un juego que sea un desafío.

5

# FIGHTING FORCE 2

Es la era de las clonaciones, y pretenden conseguir un prototipo de soldado invencible. ¿No será éste?



Los efectos de luz son de lo increíbles de este título. Las explosiones parecen reales.



En cualquier momento puede morir, pero si gana a un jefe, susjetras tipo "Dunkle".



Hawk Manson puede recibir algunas memorias adicionales para sobrevivir con cada los distintos escenarios. Si bien no son nuevas, al menos las animaciones entre realidades de nueva carnicidad, y nuestra percepción se mueve con bastante rapidez. En estos momentos lo recibes además una reacción y reñido por el nivel para recoger el fuego storage.

- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Compañía: SOE
- Plataformas: PS2, PC
- Valor (según 36 plataformas de desarrollo)
- Música: 3D
- Puntuación: 1000 puntos
- Ageados: 1
- Marca: SOE

**H**awk Manson, el tipo duro que lleva de héroe en «Fighting Force», repite aparición estelar en esta secuela, que aunque se mantiene en el planteamiento de avanzar desparando a todo lo que se cruce en nuestro camino, da una imagen muy mejorada respecto a épocas pasadas.

La impresión es la de unos gráficos correctos y muy sólidos, sin parpadeos de ningún tipo y un con unos movimientos de gran suavidad. En un juego como éste, no es de extrañar que los efectos de luz de las explosiones sean también realmente sobrecitos.

**SIN EMBARGO, ESTE DESPLIEGUE GRÁFICO** no encuentra una compañía a su altura en el apartado de jugabilidad, y es que haceo tiempo que no tenemos el "honor" de entrar en unos

escenarios tan parecidos entre sí, recorriendo unas fases (nueve en total) que, aunque son largas, nunca nos dejan claro cual es el siguiente paso a dar (el juego no viene traducido). De esta forma, lo único que conseguimos es volvernos tarumba abriendo puertas y más puertas sin parar.

Los enemigos son de lo más "fontorón", y sus rutinas de ataque parecen de jardín de infancia, con una inteligencia artificial que deja mucho que desear. Si a esto unimos que tampoco

son demasiado variados, el resultado es que la acción no abunde en cuanto hemos jugado durante un rato.

Na los efectos de sonido ni la banda sonora, conseguimos enderezar el rumbo de esta titula, y se limitan a acompañar a la acción como si fuera el hilo musical de la consulta de un dentista. ¿No hubiera estado mejor un fondo de música cabera?

En definitiva, «Fighting Force 2» nos ha parecido un juego descañonado y poco atractivo. Esperémos mucho más de él.



La mejor parte del juego, la verdad que recomendaríamos a quienes, dando nos taca ni mirando partes una tras otra y entremetidos a hacer un minuto ovarias volar. El planteamiento es que la acción está siempre presente en pantalla, pero se hecho bastante en falta una mayor variedad de escenarios.

El juego. El juego parte está diseñado a gran escala y el entorno gráfico es muy bueno y lo parados. La inteligencia artificial de los enemigos es pobre, con lo que la jugabilidad se resaca bastante.

## Valoración

4

# ECW Hardcore Revolution

Seguro que estos tíos también suspendían los exámenes de matemáticas y míralos ahora, **forrados de pasta...**

- Tipo de juego: **Lucha**
- Desarrollador: **ACCLAIM**
- Distribuidor: **ACCLAIM**
- Visual Memory: **SI**
- Control: **MO**
- Precio: **8.990 pes.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

**E**l wrestling sigue siendo un "deporte" con millones de seguidores en los EEUU, y por ello se ha convertido en un subgénero dentro de la lucha que no cesa de darnos nuevas liras (cada uno con unos siglos más raras para los que no somos expertos).

**AHORA, ACCLAIM NOS TRAE** una entrega más, que se suma así en Dreamcast a «WWE Attitude», programado por la misma compañía. La méla nofisi es que el parecido entre ambos juegos es muy grande, tanto que



Como nadie presionado (lo deemos por lo del puñetazo en la cabeza) se fiera riegan (pero se enfrentan) a una chica... Quizás no sepa que se trata de Francine, la "Papa del wrestling", una auténtica fiera.



Para conseguir los físicos ataques del wrestling tenemos que dominar una larga lista de combos. Si queremos, podemos aburrir el combate en cualquier momento para seguir el combate desde vistas aéreas está.

solo los verdaderos fans de la lucha libre sabrán valorar las diferencias.

Si hablamos de gráficos, los personajes continúan ofreciendo un tamaño muy considerable, y se nota que las animaciones son más fluidas que en su antecesor.

En cuanto a las modes de juego, siguen el arcaico, los

torneos, uno multijugador para cuatro participantes, e incluso un modo pay-per-view que nos permite elegir distintos escenarios y formas de juego a cambio de un montón de bloques de nuestra Visual Memory.

Una de las principales novedades (pepin valiente, por cierto) llega en el cuadro

de opciones, que nos deja cambiar las cuerdas del ring por jalambre de espino!

En cuanto al control, se repiten también las largas listas de botones para poder realizar los golpes, lo que no hace más que confirmar que «ECW Hardcore Revolution» sólo es recomendable si no tenéis ya «WWE Attitude» ■

► **El control.** La variedad de botones y las repetidas combinaciones en el ring hacen más difícil realizar los movimientos.

► **Los gráficos.** Mantienen la calidad de los gráficos y el mismo aspecto que el anterior juego de ACCLAIM.



El editor de personajes no es lo más complicado. Podemos cambiar desde la edad a el color de pelo de nuestro luchador (hasta de cambiarlo en forma de aburrir un al combate (significado, ataque, defensa, etc.)

**SUPERPOBLACIÓN EN EL CUADRILÁTERO**

Los combates por cuatro jugadores simultáneos poseen el mejor comportamiento de reacción por misma cantidad que hemos visto antes, y la única cosa de atención al juego hay algunos problemas de control. Es difícil olvidar que los reglas del wrestling sólo parecen que los dos combates de un equipo están a la vez en el ring de el cuadrilátero.

## Valoración

Un juego que por su variedad de opciones y la gran cantidad de combos que ofrece, es un juego muy recomendable para los amantes de la lucha libre.

**5**



Ahí donde le tenéis, este caballero de la izquierda sigue estando en primera línea de batalla después de tanto tiempo. Ha sabido renovarse con su última aventura para Dreamcast, y el tío se mantiene mes tras mes en todas las listas de la sección, codeándose con los grandes títulos de nuestra consola.

## EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Tenemos que agradeceros que sigáis mes tras mes votando en esta lista. Sin duda, es la que mejor refleja cuáles son los juegos que más gustan a los usuarios de Dreamcast en España.

- 1 Soul Calibur
- 2 Crazy Taxi
- 3 Sonic Adventure
- 4 Shadow Man
- 5 NBA 2000
- 6 Sega Rally 2
- 7 MDK 2
- 8 Blue Stinger
- 9 Power Stone
- 10 NBA Show Time

La irrupción de «Crazy Taxi» en vuestra lista estaba cantada. El arcade de Sega ha entrado a lo grande, aupándose directamente al segundo puesto. También destacan la entrada de los dos juegos de baloncesto, y claro, la consolidación de «Soul Calibur» en lo más alto.

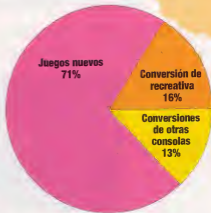
Si queréis votar para la lista del número que viene, visitad la página web de la revista:

[www.hobbypress.es/dreamcast](http://www.hobbypress.es/dreamcast)

## LA ENCUESTA

El número pasado os hicimos una

pregunta que nos parece fundamental. Nos interesaba saber qué tipo de novedades preferís que aparezcan en Dreamcast, y os dábamos tres opciones muy concretas: conversiones de recreativas, conversiones de éxitos de otras consolas o juegos totalmente nuevos. Tras hacer un recuento de vuestros votos, el resultado ha quedado como veis en el siguiente gráfico:



El resultado es abrumador a favor de la llegada de títulos originales, por encima de cualquier tipo de conversión, ya sea de juegos de recreativa o de éxitos de otras consolas. Esperamos que las compañías que están apostando por Dreamcast tengan esta encuesta muy en cuenta, e inviertan todos los medios de que dispongan en sus departamentos creativos.

La pregunta que os proponemos en este número tiene que ver con un tema de candente actualidad:

### ¿QUÉ OPCIONES DE INTERNET PREFIERES?

- Jugar partidas online
- Descargar niveles o personajes nuevos
- Bajar mini-juegos para la Visual Memory
- Grabar las puntuaciones en un ranking
- Utilizar Internet para obtener información

Si queréis participar en esta sección, también podéis hacerlo entrando en nuestra página web:

[www.hobbypress.es/dreamcast](http://www.hobbypress.es/dreamcast)

# LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

No son muchas las novedades que se han ganado un puesto en nuestra lista. Sólo entra «Rayman 2», y demuestra así que el simpático Sonic ha encontrado un duro competidor.

- 1 Soul Calibur
- 2 Crazy Taxi
- 3 Sonic Adventure
- 4 NBA 2000
- 5 The House of the Dead 2
- 6 Rayman 2
- 7 Ready 2 Rumble Boxing
- 8 Sega Rally 2
- 9 Virtua Striker 2
- 10 NBA Show Time

# LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

No dudábamos que «Crazy Taxi» entraría pegando fuerte entre los más vendidos: no ha necesitado más que un mes para ponerse en el primer puesto. Y es que cuando un juego tiene tanta marcha... (Datos de Centro Mall)

- 1 Crazy Taxi
- 2 Virtua Striker 2
- 3 Soul Calibur
- 4 Shadow Man
- 5 Sonic Adventure
- 6 Deadly Skies
- 7 Sega Rally 2
- 8 The House of the Dead 2
- 9 Blue Stinger
- 10 NBA Showtime

## LA OPINIÓN

Esta es una selección de algunas de

las opiniones más interesantes que han llegado este mes hasta nuestra redacción:

@ «Crazy Taxi» es el juego más divertido con el que he jugado nunca. Gráficos, jugabilidad y banda sonora son excelentes. Sólo le falta un modo multijugador ¿quizás lo tengamos en «Crazy Taxi 2?».

M. Esteve.

@ «La llegada de Lara me deja un sabor agriado, porque pienso que debe aprovechar la enorme potencia de Dreamcast, y no ser un calco de la versión de PC. Que Eidos aprenda de Capcom y su genial «Code Veronica»».

David.

@ «Quería deciros que «UEFA Striker» está realmente bien. Es más, para mí es un juego que debería haber tenido más nota. Los gráficos y las animaciones son bastante buenos, y a lo mejor no son extraordinarios, pero no creo que decepcionen a ningún usuario».

Juan Luis.

@ «He leído en vuestra revista que «Rayman 2» va a salir traducido y doblado. Espero que Sega haga lo mismo con «Shenmue». No hacerlo sería un auténtico pecado».

«Xavi G».

@ «Me he comprado hace poco «Virtua Striker 2», y creo que la puntuación que le dan en las revistas es más alta de lo que merece. Los gráficos son estupendos, pero el control es patético y la jugabilidad está por los suelos».

«Ignacio Isaac»

@ «Todavía no han salido en España y ya fiipo con las primeras imágenes de «Shenmue» y «Dead or Alive 2». Con juegos como estos, Sega tiene un gran futuro asegurado. Si hay forma de que Sega España escuche mi ruego, que traduzcan los juegos, sobre todo «Shenmue»».

«Alberto Butt-Head».

@ «Me compré el pasado 22 de febrero «Crazy Taxi» y lo que más me sorprenden son sus gráficos, porque los coches son enormes, las ciudades muy grandes, y los otros coches se mueven con total libertad».

Ignacio Sánchez.

@ ««Soul Fighter» no es tan espectacular como «Soul Calibur», pero si te gustan los juegos tipo «Golden Axe», éste es el juego que estabas buscando».

Kika.

Si queréis participar en esta sección, podéis enviarnos un e-mail con vuestra opinión sobre cualquier juego de Dreamcast a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@bobbypress.es



En estas páginas os mostramos todos los títulos que han aparecido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizaremos cada mes y revisaremos las puntuaciones de los juegos, de forma que esperamos que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

## MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **AGE**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al más puro estilo Rambo es el protagonista de un shoot'em up puro y duro, con lo único menos de disparar y disparar a todo lo que se alcanza al góndola del enemigo. Diversión al principio, pero al final resulta muy fácil, monótona y simple. Para amantes del género.

**PUNTAJÓN 6**

## TOY COMMANDER

Compañía: **MD CLICHE**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes no han estado y han abandonado el caso de nuestra casa. Utilizando todo tipo de vehículos, desactivados por explosiones, tendrás que poner firma a esos vehículos de plástico. Divertidos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de ritmo.

**PUNTAJÓN 7**

## NBA 2000

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juegan en la liga más importante del mundo, con todos los equipos oficiales y todos los jugadores de la NBA a los órdenes. Los gráficos tienen una calidad excelente, y hay un nivel de detalle al que no llegan otros juegos.

**PUNTAJÓN 9**

## DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Otra conversión de Sega para los títulos de Dreamcast. Se trata de un beat'em up de temática cop, con unos gráficos de la más alta calidad, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado realmente que puede ofrecer. Para otros de reales, es todo muy corto.

**PUNTAJÓN 3**

## SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up con duras dosis de acción, con una historia interesante, pero en el desarrollo parece un juego de un único mundo con un único futuro, y combinando un nivel gráfico. No aporta demasiado crecimiento, sobre todo teniendo en que Dreamcast puede ofrecer

**PUNTAJÓN 4**

## ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Una opción de compra con dudosa elegancia es esta versión que se trata de un shoot'em up con un nivel gráfico de zombies. Gráficos impresionantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que a día de hoy puede parecer que se haga exclusivamente corto.

**PUNTAJÓN 9**

## NBA SHOW TIME

Compañía: **MIRWAY**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **8.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
Idioma: **INGLÉS**



Basquet y espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llenos de ruidos, estrobo y pelotas volando por los aires. Muy divertido y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de los reglas, está en tu juego.

**PUNTAJÓN 8**

## FIGHTING FORCE 2

Compañía: **EHOS INTERACTIVE**  
Distribuidora: **PROFIN**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de acción bastante convencional, es el que subvierte los batallas gráficos, pero que en lo que toca en su jugabilidad por ser excesivamente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una patina interesante y eficaz, más que rivales, son pata.

**PUNTAJÓN 4**

## SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**  
Distribuidora: **PROFIN**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **INGLÉS**



Trae con los personajes que podemos elegir para sustracción en un shoot'em up medieval. Lleno de magia, fantasía y sobre todo, pufos. Un juego interesante y con gráficos bastante simples con un sistema de niveles delirante. Cómpralo de nuevo a un precio muy bajo.

**PUNTAJÓN 5**

## BLUE STINGER

Compañía: **GLIMAX GRAPHICS**  
Distribuidora: **PROFIN**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **INGLÉS**



Con una trama de lo más interesante, este juego nos ofrece un nivel de jugabilidad en la que nos enfrentamos a unos enemigos, al tiempo que nos enfrentamos a todo tipo de obstáculos que se pueden superar por no estar involucrado al castillo.

**PUNTAJÓN 9**

## NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: **ACCLAIM**  
Distribuidora: **ACCLAIM**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de fútbol americano tiene unos gráficos 3D de última generación, un sistema de juego interesante, y una jugabilidad y nivel de juego, con todo lo nuevo y mejor que puede ser. Si te gusta y quieres jugar, este título te va a interesar. Si no, aléjate de él.

**PUNTAJÓN 9**

## MOK 2

Compañía: **BIDNARE**  
Distribuidora: **VIRGIN**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles de acción en los que podremos encontrar a los tres enemigos protagonistas durante todo el juego y más. Los gráficos tienen calidad, y este tipo de aventuras venden y se venden fácilmente. Cómpralo con su precio de oferta.

**PUNTAJÓN 7**

## THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Una conversión del primer juego de uno de los mejores shooters de acción. Nueva misión constante en escenarios nuevos, zombies y otros enemigos de la misma calidad nos esperan. Terminar los niveles generados, y mucho más en el juego con el precio.

**PUNTAJÓN 9**

## SHADOWMAN

Compañía: **ACCLAIM**  
Distribuidora: **ACCLAIM**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una jugabilidad muy interesante, con gráficos impresionantes de acción con otros que nos obligan a pensar. Su jugabilidad es genial, y el lenguaje, bastante simple (pero un juego excelente), el hecho de ser recomendable para nosotros. No es gratis.

**PUNTAJÓN 8**

## READY TO RUMBLE BOXING

Compañía: **INFOGRAMES**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **8.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 a 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo jugado por la televisión, con el primer nivel original que le hemos incluido en la consola. Cada uno de ellos con sus propios niveles y formas de jugar. Muy divertido. Muévete pronto, no perderás el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos favoritos.

**PUNTAJÓN 9**

## SNOW SURFERS

Compañía: **IMP SYSTEMS**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



De lo meno de los minutos casados que le siga "GoodBoaters", llega este juego pero diré desde aquí lo que me parece: es bastante divertido, aunque el juego por las más locas pendientes de nieve. La jugabilidad y los movimientos son buenos, pero viene algo como de patita.

## PUNTUACIÓN

6

## WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SEGA**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Lo amador que quieras que sea con tu equipo, pero es bastante jugable y la calidad de las animaciones sitúan a nivel alto.

## PUNTUACIÓN

6

## PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**  
 Distribuidora: **VIRGIN**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Este título de Capcom es otro clásico en 3D en su mismo formato. Con buena gráfica y un control suave de juego, pero sin perder nada nuevo en el género con tantas copias. Es interesante, pero no lo busquéis más allá, porque no lo valeis encontrar.

## PUNTUACIÓN

7

## STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**  
 Distribuidora: **VIRGIN**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Un entrega más completa de la legendaria saga Street Fighter, con gráficos brillantes, un control más descomulgado de luchadores (3D) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con los errores propios de este sistema gráfico.

## PUNTUACIÓN

7

## TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**  
 Distribuidora: **ACCLAIM**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: De 1 a 4  
 Idioma: INGLÉS



Un juego de golf con personajes emboscados y un estilo desenfreado. Aquí importa más la rapidez que la calidad gráfica. No falta un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, excepto a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

## PUNTUACIÓN

6

## WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**  
 Distribuidora: **ACCLAIM**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: De 1 a 4  
 Idioma: INGLÉS



Luchadores emboscados compitiendo por ser quien es el más fuerte, y "buckley" del mundo del wrestling. Destacan los movimientos y el tamaño de los personajes. Lo hacen para contra jugadores simultáneos, estáde claro y este juego recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

## PUNTUACIÓN

6

## POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**  
 Distribuidora: **PROPER**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Capcom, tiraron por sus cosas de lucha en 3D sus efectos en el segundo juego de lucha en 3D, con gráficos de calidad, efectos magia y con diseños afilados de sus propios personajes con cualquier objeto de escultura, que podemos usar como arma.

## PUNTUACIÓN

6

## VIRTUA FIGHTER 3 TB

Compañía: **SEGA**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



La saga Virtua Fighters embocó en el bello en 3D, y no podía dejar de hacer un título en 3D. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de las personas, como de los escenarios, aunque es quién corra el otro ofrece dimensiones opacas de juego.

## PUNTUACIÓN

6

## DEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**  
 Distribuidora: **INFOGRAMES**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



El primer juego de fútbol que aprenda para Dreamcast de serie de un título respaldado en puntos en acciones y jugabilidad, pero que tampoco sports demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción respetable si lo que estás buscando es un simulador.

## PUNTUACIÓN

6

## ECW Hardcore Revolution

Compañía: **ACCLAIM**  
 Distribuidora: **ACCLAIM**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: De 1 a 4  
 Idioma: INGLÉS



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de líneas rotas y mucho chubir. Cuenta con una estética sencilla de luchadores reales, bastante reconocibles por los aficionados al género, pero no incluye las suficientes dimensiones como para mejorar lo que otros WWF Attitude.

## PUNTUACIÓN

5

## MARVEL VS. CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**  
 Distribuidora: **VIRGIN**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, sin duda entendido de la narrativa, con una gráfica colorista y brillante, cuyo personaje atractivo nada en sus numerosos personajes, tanto los secundarios de la saga "Street Fighter", como las superhéroas de Marvel.

## PUNTUACIÓN

5

## PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**  
 Distribuidora: **ACCLAIM**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Una idea, cuanto menos, es elegir un juego de lucha en 3D que se desarrolle en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, los combates son básicamente combates, y el título está en esencia a nivel inferior. Seríamos no poder recomendarlo a nadie.

## PUNTUACIÓN

3

## VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: 8.990 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Con unas gráficas y unas animaciones asombrosas, hasta permitiendo que se vea la pelota al ir a dar una patada a la portería. Su calidad gráfica es increíble, pero es algo como en acciones y demasiado cargadas en su mercado dentro excepto que perjudica la jugabilidad.

## PUNTUACIÓN

6

## JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**  
 Distribuidora: **VIRGIN**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Otro título de la profeta Capcom, basado esta vez en las personas de un manga bastante conocido en Japón (o tanto en España). Se trata de ser jueces en 3D, con unas gráficas poco espectaculares y algunas faltas de control. Agradable sin duda, pero bastante de curiosidad.

## PUNTUACIÓN

5

## MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **HUDSON**  
 Distribuidora: **INFOGRAMES**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: INGLÉS



Último representante de una saga que tuvo su día, pero que a estas alturas no ofrece apenas novedades más allá de Devil's Edge, si se quiere su experiencia.

## PUNTUACIÓN

3

## SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: 8.490 ptas.  
 Nº de jugadores: 1 ó 2  
 Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Sea lo que sea, éste es el mejor juego de Dreamcast y solo por poder jugarlo merece la pena comprarlo. El modo de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control excelente y mil cosas más. No tenemos en su posición.

## PUNTUACIÓN

6

## 4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conviene calidad gráfica a la larga de extensiones reconocidas, con un capítulo muy reciente. Todo por estos motivos en el desarrollo de las carreras la impresión tiene mayor puntaje.

**PUNTAJACIÓN** 7

## BIGGY HEAT

Compañía: **GPI**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buques donde el jugador puede más de los buques, tanto y vuelve que dirigen, que de la competición propiamente dicha a de su poca velocidad, circuitos sencillos de juego. En su punto con tantas opciones de control, no falta nada, aunque sea original.

**PUNTAJACIÓN** 6

## MONACO GP2

Compañía: **UBI SOFT**  
Distribuidora: **UBI SOFT**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Los diseñadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un excelente balanceo respecto al que cuesta adquirir en las carreras reales. Gráficos sencillos y dos modos que se agrupan en "carreras" y "rally".

**PUNTAJACIÓN** 7

## SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**  
Distribuidora: **UBI SOFT**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos con el que contamos. Desarrollado por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (puntos por vuelta, control de velocidad) sin olvidar un buen juego que se puede jugar con un ordenador o con un consola de juego.

**PUNTAJACIÓN** 6

Esta es la selección de títulos que, a nuestro juicio, no deberías faltar en vuestra "coleccion" Sin cinco por el momento, pero seguro que muy pronto habrá muchos más juegos incluidos en ella:

- Soul Calibur
- Crazy Taxi
- Sonic Adventure
- Sega Rally
- The House of the Dead 2

## LOS IMPRESCINDIBLES

## CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **INGLÉS**



Junto a Soul Calibur, contamos entre el mejor conjunto de microjuegos por Demarcated. El tipo de que para un día de juego original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Como funciona y una 390 cent. Exclusive pero Demarcated. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 9

## RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**  
Distribuidora: **ACCLAIM**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 4**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Licenciado con coches ilegales, el juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde satisfactoriamente. Es bastante divertido, sobre todo cuando se permite a los jugadores que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 8

## TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

Compañía: **ORAVE**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito urbano que ofrece por los autopistas de Tokyo. Juegos de línea gratuita un juego que se puede jugar con un ordenador o con un consola de juego. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 8

## RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**  
Distribuidora: **UBI SOFT**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y un gran número de niveles. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 8

## F-1 WGP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y marcas de la Fórmula 1. Desarrollado por Sega muy bien, aunque con pequeños fallos (como todo en el mundo) pero da juego. Lo que nos hace decir que es un simulador control.

**PUNTAJACIÓN** 7

## SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Sega es una diversión a todo con una licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y marcas de la Fórmula 1. Desarrollado por Sega muy bien, aunque con pequeños fallos (como todo en el mundo) pero da juego. Lo que nos hace decir que es un simulador control.

**PUNTAJACIÓN** 9

## TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**  
Distribuidora: **ACCLAIM**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre ruedas de surf futuristas. Es un juego bastante divertido, sobre todo cuando se permite a los jugadores que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 7

## SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**  
Distribuidora: **SEGA**  
Precio: **0.990 ptas.**  
Nº de jugadores: **1**  
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El personaje más famoso nos propone un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y un gran número de niveles. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 9

## HYDRO HEAT

Compañía: **MIDWAY**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Intensamente divertido y con un desarrollo de lo más divertido y un gran número de niveles. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 7

## SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**  
Distribuidora: **UBI SOFT**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **1 ó 2**  
Idioma: **INGLÉS**



Intensamente divertido y con un desarrollo de lo más divertido y un gran número de niveles. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 8

## PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**  
Distribuidora: **INFOGRAMES**  
Precio: **0.490 ptas.**  
Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de coches protagonizadas por unos personajes muy simpáticos. Todo según que se puede decirte bastante.

**PUNTAJACIÓN** 7

**AEROWINGS**

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **1**  
 Idioma: **INGLÉS**



Buenos los cielos a bordo de las cazas más modernas, volados con el potente y bello motorcito para desvirtuar cualquier objetivo. De salir de un simulador bastante normal, y a caballo a nivel técnico. La verdad, no has gustado más los batallas de «Dewey Dicks».

**PUNTAJACIÓN** **5**

**DEADLY SKIES**

Compañía: **KONAMI**  
 Distribuidora: **KONAMI**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **1**  
 Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de acción que nos pone a los mandos de las más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PD, pero resulta divertido.

**PUNTAJACIÓN** **7**

**EVOLUTION**

Compañía: **STING**  
 Distribuidora: **UBI SOFT**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **1**  
 Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estirada manga, numerosas misiones y un bonito sonido de la más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes épocas del género.

**PUNTAJACIÓN** **6**

**INCOMING**

Compañía: **RAGE**  
 Distribuidora: **SEGA**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **1 ó 2**  
 Idioma: **INGLÉS**



Directo de las impresionantes y de maravillosos mundos del movimiento, son los puntos fuertes de este «action/arcade» futurista. Sin embargo posee la sorpresa infusa, en términos de renovar nuestra visión y términos de renovar bastante «quadrante» a las pocas partidas.

**PUNTAJACIÓN** **4**

**JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL**

Compañía: **AWESOME**  
 Distribuidora: **VIRGIN**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **1 ó 2**  
 Idioma: **INGLÉS**



Cuñado juego de billar que nos transporta a campos verdes de «pool» y «Snooker». Las bolas se comportan como en la realidad, y el aprendizaje gráfico es admirable. Pero, con todo, la experiencia es muy sencilla, que hace a este título exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

**PUNTAJACIÓN** **5**

**SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK**

Compañía: **ACCLAIM**  
 Distribuidora: **ACCLAIM**  
 Precio: **8.990 ptas.**  
 Nº de jugadores: **De 1 a 4**  
 Idioma: **INGLÉS**



Lo dice su título. Un concurso televisivo protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido y que todas las acciones sean muy sencillas, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de usuarios.

**PUNTAJACIÓN** **6**

**¿SONIC O RAYMAN?**

Con la llegada de «Rayman 2» a Dreamcast ya tenemos un digno rival para «Sonic Adventure». El juego de Ubi Soft sigue las pautas clásicas de las plataformas, mientras que el de Sega tiene un mejor componente de aventura, además de mejores efectos gráficos. En cualquier caso, ambos mantienen un nivel afísimo.



**RAYMAN 2**



**SONIC ADVENTURE**



**ARCADE STICK ▶**

Un joystick de peso, que visto muy bien para los juegos de lucha. Con el «Dead or Alive» es una pasada, pero solo para los más fanáticos.

**Precio: 8.990 ptas.**



**TECLADO ▼**

De uso menos frecuente de la navegación por Internet a través de nuestra Dreamcast, en otros casos que más de uno vez habrá sufrido de menos un teclado que no osotome tener que escribir con el mando. Una opción muy práctica.

**Precio: 4.990 ptas.**

**MANDO DE CONTROL ▲**

La herramienta imprescindible para presentarse en grande. Tiene un buen diseño ergonómico, y su precio es bastante razonable, si lo comparas con cualquier otro al que ya viene con el consola.

**Precio: 4.990 ptas.**

**PISTOLA**

De momento, solo sirve para jugar con «The House of the Dead 2», y por eso solo existe la opción de comprarlo junto con el juego. Aunque con ello, las sensaciones son aquellas al recibir.

**NO SE VENDE POR SEPARADO**

**RACE CONTROLLER ▶**

Los amantes de la velocidad tienen en este volante una buena oportunidad para llevar al máximo el realismo de sus juegos. Si es, también, lleva su tiempo, y puede ser un poco incómodo en el control.

**Precio: 10.990 ptas.**



**VISUAL MEMORY ▶**

Con todos los juegos de nuestra consola ofrece la opción de saber puntajes. Además, la posibilidad de jugar los mejores juegos hacen de la Visual Memory una compra que obligada para todos los buenos usuarios de Dreamcast.

**Precio: 4.490 ptas.**



**CABLE SCART ▶**

Si tu televisión tiene conectores con este cable puedes conseguir una mejor calidad de imagen que con el de vídeo, que tiene «30 años» con la mayoría.

**Precio: 3.990 ptas.**

**VIBRATION PACK ▶**

Un extra que contribuye a darle más «satisfacción» a tus videojuegos. No es que sea imprescindible, pero hay que reconocer que también tiene su grado cuando se pone a vibrar en medio de la partida.

**Precio: 3.990 ptas.**





IN.M.P.A.S.E.

# La noche de los Oscar

## And the Oscar goes to...

### Ceremonia de nominados



El actor Dustin Hoffman y Robert Pelese (Presidente de la Academia), entregaron las nominaciones de este año en el teatro Bernald Haldeman de Los Angeles. Menos menos que 244 películas entraron en el "botero" como posibles largometrajes elegibles. El récord absoluto se batió el año pasado, cuando 281 películas entraron en la competencia por el premio. En condiciones ideales, pero sólo los mejores filmes pueden entrar en el "Paradise Lost", que es el libro definitivo de los nominados que siguen todas las nominaturas de la Academia con detalles y datos.

### Reglas de la Academia



Para el mayor parte del gran público, las reglas por las que se rige la Academia son bastante desconocidas. Un ejemplo para que una película pueda ser seleccionada no basta con que reúna la máxima calidad artística. También tiene que haber sido proyectada comercialmente en formato de 35 o 70 mm, en cualquier sala de cine del Distrito de Los Angeles, entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 1998. Además, como premio a la experiencia, se tiene que haber exhibido un mínimo de nueve días seguidos en su estreno.

La noche del próximo 26 de Marzo se celebra una nueva edición de los Oscar, y esta vez queremos que estés mejor informado que nunca. Con tu Dreamcast y las direcciones de Internet que te proponemos, lo sabrás todo sobre las mejores películas del año.

### El Presentador



Agué te acordas... ¡En Dreamcast ya sí! Billy Crystal será, una vez más, el encargado de dirigir la tradicional ceremonia de entrega de los premios. En esta ocasión no habrá números de baile (¡bueno!), así que tendremos que "reservar" los platos del actor Crystal durante más tiempo, y estar para que la producción sea buena. La gala se celebrará en el Shrine Auditorium & Expo Center de la ciudad de Los Angeles, la madrugada del 26 al 27 de marzo a las 17:30 hora local (o 00:30 de la madrugada en nuestro país) ¡No te la puedes perder!

### Premios honoríficos



Los premios honoríficos de este año van a recaer sobre Warren Beatty y André Wajda. El primero de ellos es de sobra conocido por el público en general, porque ha sido considerado durante mucho tiempo como uno de los mejores de Hollywood. El premio que Wajda irá el "Living Through", que en el año 1973 a destacados productores de la industria cinematográfica. Por su parte, el óscar irá a la película "André Wajda" muestra un Oeste maravilloso por toda la carrera.

Enlaces para  
la noche de  
los Oscars

# Nominaciones a la Mejor Película

*American Beauty*



AMERICAN BEAUTY

8 NOMINACIONES A LOS  
PREMIOS DE LA ACADEMIA



Es la gran favorita en todos los cuestionarios. La crítica se ha volcado con la fuerza de esta típica familia americana, y los influencers que se giraban en torno a ella. Kevin Spacey está sembrando en su papel de padre que es el enemigo de la mayor amiga de su hijo, y se ve acompañado por una belleza hermosa que también lo busca. Qué es el dicho popular de "American Beauty" que que se trata de una obra con un subtexto algo polémico y políticamente incorrecto, y todo el mundo sabe que los nominados se convierten siempre por ser un país conservador. En cualquier caso, es todavía no más a verla, al menos para una vuelta por la web oficial, porque es muy probable que se convierta en la gran triunfadora de este año.

[www.americanbeautymovie.com](http://www.americanbeautymovie.com)

*El sedo sentido*



8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

THE SIXTH SENSE  
+23456

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

"No a gusto nuestra". En estos cuatro películas se resurre le celebraciones hasta del año protagonizado de "El sexto sentido", una película que apenas más por el riesgo asociado que por el giro que tanto abunda en el género últimamente, y se ha convertido en una de las cintas de éxito más queridas de todos los tiempos, por encima de títulos más recientes como "The Star Walk Project". Un sabandino Bruce Willis interpreta el papel de doctor encargado de ayudar a Haley Joel Osment, el niño que nos tiene que ver con sus experiencias sobrenaturales y se ha convertido en el gran protagonista del film. Veámoslo lo que ocurre, pero es la Academia conservadora le gusta porque de lo que funciona muy bien en teatro.

<http://movie.go.com/6thSense/index.html>

Páginas oficiales



Este son las dos direcciones oficiales de la película. En caso de que haya alguna información o si se quiere saber más sobre "American Beauty", por supuesto, toda la información está en [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com)

Páginas en español



En [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com), una página muy completa que ofrece todos los datos que están en el mundo de los Oscars. Puedes saber por qué y cómo se convirtió en una película tan exitosa.



En [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com), una página muy completa que ofrece todos los datos que están en el mundo de los Oscars. Puedes saber por qué y cómo se convirtió en una película tan exitosa.

Páginas en inglés  
En [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com), una página muy completa que ofrece todos los datos que están en el mundo de los Oscars. Puedes saber por qué y cómo se convirtió en una película tan exitosa.



En [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com), una página muy completa que ofrece todos los datos que están en el mundo de los Oscars. Puedes saber por qué y cómo se convirtió en una película tan exitosa.

En [www.americanbeauty.com](http://www.americanbeauty.com), una página muy completa que ofrece todos los datos que están en el mundo de los Oscars. Puedes saber por qué y cómo se convirtió en una película tan exitosa.

## Principales nominaciones

### Mejor película

American Beauty  
El dilema  
La Milla Verde  
Las normas de la Casa de la Sidra  
El sexto sentido

### Mejor dirección

Sam Mendes por "American Beauty"  
Spike Jonze por "Como ser John Malkovich"

Alfonso Cuarón por "Las normas de la Casa de la Sidra"  
Michael Mann por "El dilema"  
M. Night Shyamalan por "El sexto sentido"

### Mejor actriz

Annette Bening por "Anastasia Beverly"  
Janel McMur por "Fuerzas especiales"  
Julianne Moore por "El dilema"  
Hilary Swank por "Las normas del corazón"  
Hilary Swank por "Boys Don't Cry"

### Mejor actor

Russell Crowe por "El dilema"  
Richard Farnsworth por "Una historia verdadera"  
Sean Penn por "Acordos y Desacordos"  
Hank Azaria por "American Beauty"  
Daniel Washington por "Parque Central"

### Mejor actriz secundaria

Rita Colicchio por "El sexto sentido"  
Angie Leet por "Acordos y Desacordos"  
Anastasia Riccio por "Como ser John Malkovich"  
Sara Foster por "Acordos y Desacordos"  
Cheri Sargeant por "Boys Don't Cry"

### Mejor actor secundario

Michael Caine por "Las normas de la Casa de la Sidra"  
Tom Cruise por "Magnolia"  
Michael Clarke Duncan por "La Milla Verde"  
Aula Lee por "El talento de Mr. Ripley"

Haley Joel Osment por "El sexto sentido"

### Mejor guión original

Alan Ball por "American Beauty"  
David Levien por "Como ser John Malkovich"  
Paul Thomas Anderson por "Magnolia"  
M. Night Shyamalan por "El sexto sentido"  
Mike Leigh por "Happy-Tony"

### Mejor guión adaptado

E. Ruth y M. Mann por "El dilema"  
Alexander Payne por "Brokeback"  
Frank Darabont por "La Milla Verde"  
John Irving por "Las normas de la Casa de la Sidra"  
Anthony Minghella por "El talento de Mr. Ripley"

### Mejor banda sonora

T. Newman por "American Beauty"  
John Williams por "Una historia verdadera"  
Ruedi Perrone por "Las normas de la Casa de la Sidra"  
John Corigliano por "El talento de Mr. Ripley"  
G. Yeadon por "El talento de Mr. Ripley"

## La milla verde



La nominación de Tom Hanks en el rol de es el principal reclamo de este período basado en una revisión de *Green Mile*. En vida, el actor da vida a un guardián de la prisión de la Milla Verde que cae en un penoso que tiene poderes.

Este tipo de historias suelen quedar expuestas a la Audiencia, pero no así tanta de uno de los críticos favoritos en las producciones. Su público veía, sin embargo, es un momento de cómo se deben hacer los temas. Sorprende de cómo, pero puede en su "comunidad" (parto, director, otero se hizo, etc.) [www.thegreenmile.com](http://www.thegreenmile.com)

## El dilema



Russell Crowe interpreta en esta película a Jeffrey Wigand, el científico que fue uno de los testigos privilegiados a los juicios contra la poderosa industria del tabaco que se celebraron en el momento de la EPLI en el año 1998, y en los que las indemnizaciones ascendieron a un total de 246.000 millones de dólares. Al final, por su parte, esperaba el papel del periodista de investigación que desató el caso.

Una película sin nominación que pretende recordar la importancia de estos hechos. [www.thecontender-themovie.com](http://www.thecontender-themovie.com)

## Las normas de la casa de la sidra



Después de haber sido creado durante los años 20 en un momento de gran muerte, inspirado por un doctor que predice abortos ilegales e ilegales, el juez Howard Wells conoce a un soldado y a su novia son reclusos de prisión permitiendo a causa de un embarazo no deseado. Con esta argumentación se presenta la película, aunque se discute de los casos de aborto, aunque el conflicto del género de historias podría hacer que se comente en la gran mayoría de entre ellos. [www.miramax1999.com/ciderhouse/index.html](http://www.miramax1999.com/ciderhouse/index.html)

# Todo sobre mi madre



Esta edición de los Oscar tiene un interés especial para el cine español, porque "Todo sobre mi madre" es la gran favorita para llevarse el galardón a la mejor película en lengua extranjera. En esta carta, que no ha cesado de recibir alabanzas y premios desde que se estrenó, Pedro Almodóvar introduce al espectador en uno de esos mundos que medio como él sabe recrear, mundo de situaciones dependientes, personajes llenos de fuerza, diálogos animados, gags de humor y también momentos dramáticos.

Sony Pictures no está repelmado en garfos a la hora de promocionarlo, tanto en nuestro país, y Buenos prouito de ello se va pegando afuera, así como en sus eventos, actividad de información (en inglés) de todos los aspectos de la película. A todo sale bien, en la magna noche del avance 26 de marzo oremos por fin sea de "And the Oscar goes to... All about my mother". Tienes más información en [Almodovar.com](http://Almodovar.com) [www.spe.sony.com/filmos/la/madremymadre](http://www.spe.sony.com/filmos/la/madremymadre)



## Mejor canción

"I've Got a Feeling", de "Magical"   
 "Music Of My Heart", de "Music Of My Heart"   
 "Where's the Love?", de "South Park"   
 "You'll Be In My Heart", de "Tarzan"   
 "When She Loved Me", de "Toy Story 2"

## Mejor fotografía

Carad L. West, por "American Beauty"   
 Danilo Sgrilli por "El dilema"   
 Roger P. ni por "El Infortunio"   
 Rob Al Rothman por "Mientras tanto sobre los cielos"   
 Emmanuel Lubezki por "Twelve Nights"

## Mejor diseño de vestuario

Janet Ryan por "Van y el Rey"   
 Catherine Ripstein por "Mickey Miller"   
 Ann Roth y Gary Jones por "El dilema de la Rápida"   
 Misha Gennep por "Titas"   
 Lashy Horowitz por "Twelve Nights"

## Mejor maquillaje

Michelle Burke y Mike Smithson por "Austin Powers: la espía que me robó"   
 Rick Baker por "Corazón de Ligeras"   
 Greg Cannone por "El dilema de la Rápida"   
 Christine Blundell y Teter Prosser por "Twelve Nights"

## Mejor montaje

Heig Anwar por "American Beauty"   
 William Goldring, Paul Rubell y David Russell por "El dilema"   
 Zach Greenberg por "Memento"   
 Lisa Zeno Churgan por "Las hermanas de la Gran de la Seda"   
 Andrew Muschinski por "El dilema de la Rápida"

## Mejor sonido

Andy Fetsco, Greg Hampill y Lee Craft por "El dilema"   
 John Kells, Greg Kurlitz, David Campbell y David Lee por "Memento"   
 Robert J. Litt, Robert Ivers, Michael Herbert y Willie Burton por "La Mile Wide"   
 Leslie Shatz, Chris Carpenter, Rick King y Chris Munro por "La Rápida"   
 Gary Rydstrom y Tom Johnson por "Star Wars: Episodio I: La amenaza fantasma"

## Mejores efectos visuales

John Gatta, Derek Sims y Jon Thon por "Matrix"   
 John Knoll y Dennis Muren por "Star Wars: Episodio I: La amenaza fantasma"   
 John Dykstra y Jerome Chen por "Stuart Little"

## Mejor montaje de efectos de sonido

Ron Kiper y Richard Hyman por "El dilema de la Rápida"   
 Dune Dennis por "Memento"   
 Ben Burtt y Tom Bellfort por "Star Wars: Episodio I: La amenaza fantasma"

## Mejor película de habla no inglesa

"Todo sobre mi madre" (España), de Pedro Almodóvar   
 "Corrosion" (Suecia), de Eric Sell   
 "La vida maravillosa" (Francia), de Régis Wargnier   
 "Under the Sun" (Suiza), de Colin Hanks   
 "Soy una gran dama" (Italia Unida), de Paul Verhoeven

## Direcciones de cine en general

### [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

"Internet Movie Data Base" es una gran base de datos sobre el mundo del cine, con nombres, fotos y más información. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

Una revista en línea con información sobre los últimos estrenos, críticas de películas y otros datos de interés. En castellano.

### [www.mou.es/cine/index.html](http://www.mou.es/cine/index.html)

Una base de datos que no puede faltar con la anterior en contenido, pero que tiene la ventaja de estar en castellano. <http://www.mou.es/cine/index.html>

### [www.cinespain.com](http://www.cinespain.com)

Base de cine español en Internet, que continúa en la línea por años y años con enlaces de temas relacionados. [www.cinespain.com](http://www.cinespain.com)

[www.geneffiles.com/temadocine](http://www.geneffiles.com/temadocine)

Base de información cinematográfica con datos técnicos y críticos, enlaces y críticas de películas. En castellano.



# CRAZY TAXI

Nos hemos pasado el último mes exprimiendo a fondo todas las posibilidades de este fabuloso arcade y al final hemos llegado a dos conclusiones importantes: la primera, que su jugabilidad es la caña, y la segunda, que esta guía no te la puedes perder.



## CONDUCTORES Y VEHÍCULOS

Las primeras y más notables peculiaridades del juego vienen de la mano de cada uno de los cuatro conductores a elegir, porque sus características de conducción, unidas a las de sus correspondientes taxis, hacen que el control

varíe según el que elijas. Estas diferencias se hacen especialmente palpables en las primeras partidas, en las que conviene no volverse loco haciendo barbaridades, por mucho que el juego te invite precisamente a lo contrario.

### GUS

- Edad: 42 años.
- Sexo: Varón.
- Matrícula: ONLY777 ("Only 777")
- Control: El coche de Gus pesa mucho, con lo que resulta bastante lento, pero también extremadamente manejable. Jugando con él resulta fácil evitar obstáculos y atascos.
- Valoración: 3 sobre 5.
- Detalles: Después de una efecada juventud de hooligan, en la que hizo sus primeros pinitos al volante de un taxi normalito, Gus se pasó a la moda "el Fary", con ciertos toques de Bons laquime. Su camisa de flores sin abrochar, que deja los pechos al descubierto, es toda una declaración de intenciones. Tras comprarse un descapotable de 1955, fue uno de los socios fundadores de la compañía Crazy Taxi.



### GENA

- Edad: 23 años.
- Sexo: Mujer al volante - (rodador muchista)
- Matrícula: SEXY515 ("Sexy 5e").
- Control: Aunque en velocidad punta no es ninguna maravilla, Gena es la mejor en lo que a frenos y aceleración se refiere. Por lo tanto, es la mejor indicada para trayectos cortos. Por otra parte su coche es muy ligero, por lo que el control tiende a irse de las riendas.
- Valoración: 3 sobre 5.
- Detalles: De los cuatro pilotos, Gena es la única que realmente se dedica a los coches a pleno rendimiento. Asegura que escogió la profesión de "pesta" para poder pasarse el día conduciendo. Además, demuestra tener unos polígonos muy bien puestos. ¡¡¡¡¡Lara Croft al cachetti!!! ¡Gena forever!!!



### B. D. JOE

- Edad: 25 años.
- Sexo: Varón.
- Matrícula: 2HOP260 ("To hop to go")
- Control: B. D. es el conductor más experimentado, y su coche corre mucho más. La dirección está un poquito dura, especialmente en las zonas no asfaltadas.
- Valoración: 5 sobre 5.
- Detalles: Aunque no está carente de ritmo, B.D. Joe es un tipo bastante menos radical que su compañero de pelo verde (eso que tienes a la derecha). Disfruta viendo a la gente feliz, algo que consigue cuando les lleva rápido a sus destinos. En su vida privada se aprovecha de la habilidad que ha adquirido después de tanto tiempo al volante para hacer melabonismos y todo tipo de "performances" que es mejor no deventar aquí.



### AXEL

- Edad: 21 años.
- Sexo: Varón.
- Matrícula: 1NDM35 ("I no miss")
- Control: Axel es el piloto más nivelado en todos los aspectos. La mejor elección para los pilotos principiantes en la profesión.
- Valoración: 4 sobre 5.
- Detalles: Tal y como su aspecto revela, Axel es un punky cuyo lema es "vamos a sellarnos las reglas, somos los más guays". Dentro de estas sencillas características, se hace comprensible que conduzca un Taxi de los 60 (descapotable, eso sí). En su vida privada, es decir, cuando no está al volante de su vehículo, toca en un grupo punk y practica deportes extremos como Snowboard o Surf. Vamos, el clásico bandarra que sabe disfrutar a tope cada minuto de vida.



## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Existen dos formas de jugar a «Crazy Taxi», con o sin movimientos especiales. En el primero de los casos, lo limitas a pisar el acelerador sin descanso y disfrutar del entorno gráfico, los detalles de los escenarios, el genial diseño de los personajes y los 60 fotogramas por segundo a los que corre el juego. Jugando de esta forma te lo puedes pasar en grande, pero que no se te pase por la imaginación alcanzar lo más alto del ranking.

En el segundo supuesto, esto es, jugando con movimientos especiales, debes dejar de lado todo rincón de cineasta o sentido común que hayas

adquirido a lo largo de tu estancia, porque la partida se convierte en un auténtico ciclón. Será entonces cuando estés realmente preparado para disfrutar del juego en toda su dimensión y apreciar el oficio que tiene Sega a la hora de programar verdaderos jays de entretenimiento.

A continuación te damos los movimientos especiales básicos. El resto son ligeras variaciones o combinaciones de los mismos (una excelente forma de practicarlos es participar en la modalidad Crazy Box, en la que estás obligado a derrotarlos a fondo para superar las pruebas).

### CRAZY DASH

El Crazy Dash existe en muchos otros arcade de conducción, donde es conocido como nitro o turbo, es decir, un acelerón brutal que hace que nuestro coche coja velocidad rápidamente. Por suerte, en «Crazy Taxi» podemos hacerlo tantas veces como queramos.

En teoría, la técnica para hacer un Crazy Dash consiste en soltar el acelerador, meter la marcha D y volver a acelerar. En la práctica, basta con presionar los botones B (marcha D) y R (acelerador) casi a la vez (aunque siempre un poco antes el botón B). Lies abierta, éste es un movimiento que requiere un poco de práctica pero que resulta muy útil, por no decir imprescindible.



### CRAZY STOP

Se trata del movimiento contrario al Crazy Dash, y se realiza también pulsando casi simultáneamente el botón A (marcha R) y el L (freno). Con éste movimiento conseguimos una frenada en seco, imprescindible para no pasarnos del objetivo.



### CRAZY DRIFT STOP

Demorar esta maniobra es muy difícil. Consiste en ejecutar un Crazy Stop justo después de terminar un Crazy Drift. El resultado es que el coche se detiene, al tiempo que sigue cayéndose. Muy útil para no chocar de frente contra los muros.



### CRAZY DRIFT

Esto es un movimiento de derrape que también resulta esencial para aumentar la maniobrabilidad de los vehículos. Para ejecutarlo, tan sólo hay que pulsar A, y después B, justo antes de girar o mientras se está girando. Un consejo para hacerlo con soltura, es pisar rápidamente el dedo sobre el A y el B. No falla.

### LIMIT CUT

Este movimiento nos permite rebasar el límite de velocidad del coche, y su ejecución es realmente complicada. Primero debes que hacer varios Crazy Dash para que el coche alcance su máxima velocidad. Una vez hecho esto, debes soltar

todos los botones y firmemente presionar exactamente a la vez los botones A, B y R, es decir, marcha R, marcha D y acelerador. El resultado es algo así como "el acelerón definitivo". El conductor que domine este movimiento, será un verdadero maestro de «Crazy Taxi».



## COMBOS

Además de los movimientos especiales, es muy recomendable sumar un buen número de combos para recibir suculentas propinas. Estos combos se consiguen realizando ciertas maniobras consecutivas sin tocar a otros coches (o que si esta permitido es que choques contra los edificios del escenario).

### CRAZY JUMP

Las dos ciudades de «Crazy Taxi» tienen un mapeado con calles tan empinadas como las de San Francisco. Cuanto más rápido las atraveses con tu coche, mayores serán los saltos que consigas, más Crazy Jumps sumarán a tu combo, y más dinero irá a parar a tu bolsillo. Además, es una gozada eso de ir por los aires y ver cómo pasan los coches por debajo del tuyo.



### CRAZY THROUGH

Sumas Crazy Through al pisar entre varios coches o al adelantarlos casi rozándolos. Este combo es muy fácil de conseguir cuando vas por la autopista de la ciudad arcade.



## CRAZY BOX

### CRAZY JUMP

Crazy Jump es la primera prueba y también la más sencilla de todas. Consiste en un salto de las mismas características de los de esquí, con rampa y todo. Para superar este reto necesitas dar un salto de más de 150 metros, y para lograrlo tan solo tienes que realizar tantos Crazy Dash y Limit Cut como te sea posible. Con un poco de habilidad y práctica, los saltos pueden llegar a superar los 400 metros.



### CRAZY FLAG

En esta segunda prueba se mide tu destreza con la aceleración y la habilidad para dar un giro de 180 grados en un peje de terreno, al estilo Butraqueño. Tienes que llegar a la banderita antes de que se agote el tiempo, y para ello bastará con que des la vuelta lentamente y ejecutes un par de Crazy Dash o un Limit Cut. De hecho, incluso es posible superar esta prueba sin realizar ningún movimiento especial.



### CRAZY BALLOONS

Esta prueba te sitúa en un parque de césped en el que algún gracioso ha colocado 20 globos enormes, y debes pillarlos todos antes de que se agote el tiempo. Acelera con un buen Crazy Dash, y después haz Crazy Drifts sin parar.

### CRAZY DRIFT

La primera prueba del segundo bloque es única y exclusivamente un tutorial sobre cómo y donde puede utilizarse el Crazy Drift. El escenario vuelve a ser un parque de césped, pero esta vez con maticos y calles que se cruzan. Debes sumar un "15 hit combo", y para ello tienes que comenzar el derrape sobre asfalto. Como podras comprobar, a tu vehículo le cuesta derrapar sobre terreno no asfaltado y piso inestable.



### CRAZY BOWLING

Una vez que hayas dominado las tres primeras pruebas, te enfrentas a una de las más complicadas del Crazy Box. Si pasas esta fase, ya estas listo para sumar entre 8.000 y 9.000 dólares en las modas Arcade y Original.

El escenario esta formado por siete pistas de bolos, una detrás de otra, en cada una de las cuales tienes que tirar 10 bolos antes de que se agote el tiempo establecido. Esto hace un total de 7 rectas, 7 curvas y 70 bolos de los que debes deshacerte en tan solo 30 segundos.

Pasar esta fase exige que tengas un perfecto manejo de los Crazy Dash y, sobre todo, del Crazy Drift. Es importantísimo el uso de éste último para no dejar ningún bolo de pie, pero debes tener en cuenta que si te pasas con el derrape, lo más probable es que pierdas varios segundos.



### CRAZY TURN

Llegados a éste punto, el Crazy Dash y el Crazy Drift no deben ofrecerte ninguna complicación, así que esta prueba puede resultar más que asequible para un piloto como tú. Cuando te aproximes a la curva, ábrete y derrapa (Crazy Drift) para tomarla. Para que el derrape no vaya más allá de lo necesario, haz otro Crazy Dash para aumentar la velocidad y seguir adelante a toda marcha.

### CRAZY BOUND

Llegamos a una de las pruebas más complicadas. Aquí "tan solo" tienes que llegar a la meta sin caer al mar, saltando de plataforma en plataforma. Evidentemente, hay una rampa que te permite llegar de una a otra, pero para no perder el control tienes que dominar totalmente el Crazy Drift. Primero tienes que bajar velocidad a base de Crazy Dash, y una vez que llegues a la rampa, hacer un Crazy Drift para aterrizar en posición franca para afrontar la siguiente rampa. Es esencial no obsesionarse con la velocidad, porque el controlas los derrapes te sobran tiempo. Presta mucha atención a las rampas y ándate con cuidado cuando llegues al final: frena con tiempo o te caerás al agua.



## CRAZY ZIG ZAG

La complicación viene de la posibilidad de caer al agua, pero aquí no hay rampas ni señas. Tan solo hay que llegar a la meta a base de derrapes, y parar dentro de la zona indicada. La traza de las curvas consecutivas de 90° en las que no hace falta derrapar, y otras dos más cerradas que requieren un buen Crazy Drift o un frenazo en seco. Por último, tan sólo debes tratar que el coche no se te descontrole y frenar el coche a tiempo.



## CRAZY ZIG ZAG 2

Volvemos al mismo escenario del Crazy Zig Zag, pero esta vez con 6 ancianas montadas en tu taxi. Cada una de ellas se bajará en el borde de la carretera en cada curva, lo que significa que esta prueba es una de las más difíciles del Crazy Box. Primero tienes que acelerar a tope, y al llegar a la curva, hacer un Crazy Drift Stop PERFECTO. Cualquier imperfección dará con tus huesos y los de las ancianas en el fondo del mar. Esta es una de esas tareas que consigues terminar una vez en la vida, y de puro milagro.



## CRAZY POLE

Esta prueba es parecida a la anterior pero sin tráfico. La disposición de los clientes es la misma, es decir, cada uno en el punto de destino del anterior. Ahora, sin embargo, cada cliente aparece muy

cerca de un poste de electricidad. Como nuestro coche es indestructible, lo mejor es que nos estamperemos contra él para no tener que frenar.

## CRAZY PART.

Esta fase también es muy complicada, sobre todo por lo escaso del tiempo. Tu objetivo es localizar a los 6 pasajeros (algunos de ellos se encuentran muy bien escondidos) y llevarlos a todas juntas hasta su punto de destino. En estas últimas fases ya va resultando imprescindible que domines todas las técnicas, así que vale, y al tiro.



## CRAZY RUSH

Esta fase es una especie de entrenamiento general. Consiste en coger a 5 clientes y llevarlos a sus destinos (unos 200 metros). Los clientes están en el centro del cruce, colocados en forma de estrella, cada uno de ellos apuntando a su destino, lo que significa que si los coges en orden, optimizarás la mini-partida. No hay más secretos para esta prueba, tan sólo demostrar lo bien que has aprendido todo lo que te hemos enseñado hasta ahora.



## CRAZY JAM

Este es el primer mini juego que te sitúa en una ciudad con tráfico. El funcionamiento es el mismo del juego en sí: recoger pasajeros y transportarlos hasta su destino. El primer cliente aparece delante de tus narices, y el siguiente se encuentra justo en el punto de destino del primero, así que la clave será parar a un cliente justo en el punto en el que el siguiente pueda subirse al taxi. Así ganarás el tiempo justo para poder superar la fase.

## CRAZY ATTACK

Para completar esta fase hay que ser uno especie de dios, porque consiste nada menos que en terminarse el modo arcade en 4 minutos. Además, no hay una flecha que te indique la dirección que debes seguir para encontrar el destino del cliente, pero a cambio te encuentras unos checkpoints que vienen a significar que vas por el buen camino. Si alguien consigue pasarse esta fase, que lo incluya a su curriculum y se lo mande a Yu Suzuki. Por cierto, si consigues superarlo, podrás escoger un nuevo vehículo en el juego: el trico-taxi.



## CRAZY THROUGH

Después de la locura, una fase más tranquila. Tan sólo necesitas un "30 hit combo" de Crazy Through, o lo que es lo mismo, adelantar a 30 coches seguidos sin tocarlos. Se puede completar sin utilizar movimientos especiales. La clave es mantener la calma.

## CRAZY PARKING

Esta fase tampoco es demasiado difícil. Consiste en llevar a un pasajero desde el suelo hasta la tercera planta de un parking. La flecha no sirve de nada, así que tienes que buscar las rampas de subida a "ojímetro". Trata de no chocar con demasiados coches.



## MODO ARCADE



### LA CIUDAD DE LA RECREATIVA

Como ves en este mapa, la ciudad del modo arcade, que es la misma que aparece en la recreativa, tiene un diseño menos rebuscado que la del modo original.

El trayecto a seguir suele ser lineal, y es inevitable pasar por la autopista, aunque esto significa perder tiempo. Sin embargo, al atravesarla se llega a la zona Norte, donde hay muchos clientes adinerados con destinos más alejados.

## TRUCOS

Si consigues terminar por completo todos los modos de juego de «Crazy Taxi», algunos de estos trucos se activarán por sí solos. Para los que no cobras tan hábitos, aquí están las combinaciones de botones que hacen falta para activarlos. Hay que resaltar que algunos de ellos aumentan la dificultad.

### MODO EXPERT

El modo Expert consiste en desactivar la flecha-guia de la parte superior de la pantalla y las marcas que nos detallan el lugar en el que debemos parar. Para activarlo, mantén pulsados L+Start y R+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Luego selecciona vehículo y conductor, y... ¡a comer casi a ciegas!



### CAMBIO DE VISTA Y CUENTAKILÓMETROS

Esto es un truco algo difícil de hacer, pero realmente útil. Para ejecutarlo, lo primero que tienes que hacer es conectar un nuevo mando en el puerto de control 3, y presionar en ese mismo mando el botón Start, una vez que has comenzado la partida, ya sea en modo Arcade u Original.

Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista: La vista normal se activará con el botón A, la vista en primera persona se activará con el B, y una nueva vista aérea se activará con el X. También puedes archar el cuentakilómetros pulsando 5 veces seguidas el botón X. Es algo complicado, pero vale la pena.




**UN ESCENARIO EXCLUSIVO PARA DREAMCAST**

La ciudad nueva (modo original) es mucho más compleja, pero no tiene excesivos trayectos largos. Existen numerosas atajaz, entre los que destacan los túneles por los que pasa la vía del tren, que son realmente útiles una vez que aprendes a orientarte por la ciudad. Los clientes suelen dirigirte a las zonas Noroeste y Sureste, que son las más sencillas, por lo que la curva de la dificultad es casi perfecta.

**SIN FLECHAS**

Con este truco desactivas las flechas guía, pero mantienes activadas las marcas de destino. Para activarlo, presiona y mantén pulsados R+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, aparecerá la frase "no arrows".

Con este truco, el juego se vuelve un poco más difícil, pero se hace más divertido si lo sabes la ciudad.


**SIN MARCA DE DESTINO**

Pulsa y mantén pulsados L+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo haces bien, aparecerá la frase "no destination markers". Ahora, no aparecerán las marcas verdes que siempre indican el lugar de destino.

**TAXI TRICICLO**

En la pantalla de selección de personaje (después de seleccionar al que quieras, pero justo antes de que empiece el juego) pulsa L+R+Start tres veces rápidamente. Tu taxi será ahora una especie de triciclo con cesta incorporada en la que llevarás a lo clientes. También podrás conducir este simpático triciclo al completar el modo Crazy Box si pulsas Arriba en la pantalla de selección.


**MODD ANOTHER DAY**

Presiona R en la pantalla de selección de personaje y vuelve a presionarlo, pero esta vez manteniéndolo pulsado, mientras seleccionas tu coche. Verás cómo aparece el título "another day" y escucharás el sonido de una bocan. En esta moda, el punto de partida será variable y aparecerán nuevos destinos, mientras que algunos otros cambiarán ligeramente.

# SHADOW MAN

El mundo de las sombras es un lugar al que muchos pueden llegar, pero del que sólo unos pocos elegidos consiguen volver. Hablamos de gente como Mike LeRoy, también conocido como Shadow Man, que lleva ya unos meses haciendo que muchos de vosotros entréis en la zona muerta sin sospechar lo que os espera allí. Nosotros no sabemos hacer vudú, pero sí que tenemos algo de experiencia haciendo guías, así que este mes comenzamos un repaso exhaustivo en el que pensamos acompañaros paso a paso por todas las fases del juego.

## LOS PANTANOS DE LOUISIANA

**E**n esta fase tienes varios objetivos que conseguir. El primero es llegar hasta la iglesia en lo alto de la colina, pero antes te cruzarás con varias casetas, un barco encallado, y una cuerda por la que tendrás que subir. Dentro de la iglesia, habla con Nettie, que te dará la pistola. Dirígete hacia la cripta del fondo, y después de varios pesces submarinos hallarás la caseta. Por último, usa el caño para ir a la zona oscura.



### 1 LA PRIMERA ENCrucIJADA

Aquí te encuentras con la primera intersección. Toma el camino de la izquierda, que es más recto, para llegar hasta tu destino: la iglesia que se ve al fondo.



### 2 AUNQUE NO SEA DERECHO...

Una vez que estes dentro de la iglesia, habla con Nettie. Ella te entregará la pistola, y también te dará unos consejos que seguro que te son muy útiles para más adelante.

### 3 EL BARCO

También puedes volver sobre tus pasos para entrar en este barco varado. Rompe los tableros con la pistola y déjalo caer para llegar hasta unos ruines zófos.

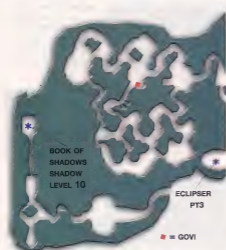


### 4 Los cocodrilos

Bucea en el agua en cuarto liegues, porque te mueves más rápido que nadando. Esquiva los mordiscos de los cocodrilos y al final, coge la escopeta.

# PUERTAS ÓSEAS

Ten cuidado con los zombes que te encuentras por el camino. Es un buen momento para que practiques tu pericia en el mundo de las sombras. Dirígete al encuentro de un nuevo amigo: Jaunty "el sonrisas". Deberás encontrar en primer lugar la Coffin Gate de nivel cero, que te dará acceso al resto del nivel. Que no se te olvide recoger todos los Góvis que te vayas encontrando, pues son los que te permitirán abrir el resto de Coffin Gates. No gases hasta la siguiente fase sin recoger el Aeson, un artefacto vudú que te va a ser muy útil de aquí en adelante.



1

## UN ENCUENTRO DESAGRADABLE

Parecen todos iguales, pero no es así. Cuidadela mucho de estos zombes, que se mueven más deprisa que tú. Consigue llegar hasta la plataforma de madera del fondo y súbete a ella para poder acabar con todos los malos.

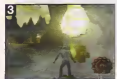
¿Seguro que es agua? Aunque parezca un bonito corrientillo, este lugar esconde muchos peligros. No te fíes de su aspecto, pues en cuanto te despiertas te van a disparar. Dirígete hacia la luz que se ve al fondo para descubrir por ti mismo este paraje.



2

## EL INTERRUPTOR DE LA LUZ

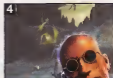
Cuando saigas aquí, tendrás que escalar hasta esta plataforma para activar el interruptor de madera que ves aquí. Aparecerá una cuerda que cruza toda la estancia, así que no dudes ni un momento en hacer buen uso de ella.



3

## EL FUSCO DE CAMPAMENTO

Ten cuidado con los seres azules que aparecen en el cielo. Salta por la rampa que hay al fondo para poder llegar hasta la puerta que está iluminada.



4



5

## ¡AHORA TOCA SUBIR!

Al llegar a esta zona, fíjate en el interruptor de abajo, pues con él activado aparece una cuerda para poder llegar a la entrada de arriba.



6

## EL CAMINO AL TEMPLO

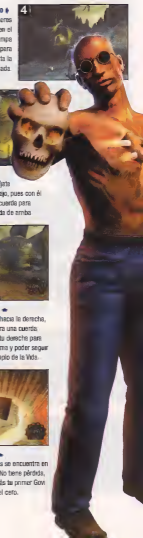
Observa que al fondo, hacia la derecha, hay otro interruptor para una cuerda. Salta por la rampa de tu derecha para saltar hasta la plataforma y poder seguir tu camino hacia el Templo de la Vida.



7

## ENCUENTRA EL LIBRO

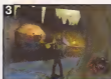
El Libro de las Sombras se encuentra en la Sala de los Proyectos. No tiene pérdida, pues en ella encontrarás tu primer Góvi y la Coffin Gate de nivel cero.





## TEMPLO DE LA VIDA

Una vez tengas en tu poder el Asson, procura utilizarlo sólo cuando no puedas utilizar la pistola. Intenta llegar hasta otra sala bastante parecida a la anterior, y procura encontrar el interruptor que está situado en lo más profundo, bien oculto y siempre defendido por un buen número de zombis de los más rápidos. Sube por la entrada más alta para encontrar el impresionante puente que da acceso al Templo de la Vida, y cruza sin mirar hacia atrás lo más rápido que puedas. Una vez dentro, localiza el Baton y la sala de las Ofrendas.



### ▶ ENTRADA AL TEMPLO DE LA VIDA

Para llegar a la entrada del Templo de la Vida, primero tienes que pasar por otras dos salas que hay antes. Parece una tarea sencilla, pero por el camino tendrás que enfrentarte a una gran multitud de enemigos zombis.

### ▶ LAS MIL Y UNA RAMPAS ▶

Abajo se encuentra otro de los interruptores que tienes que activar. Vuelve a subir por la rampa y pasa a la siguiente zona, donde te será más fácil llegar hasta el puente. No te fíes de lo tranquilo que está todo.



### ▶ El Asson ▶

Procura encontrar cuanto antes este nuevo artículo, porque desde ahora te será de gran ayuda para acabar con todo zombie que te encuentres. Además, tiene la ventaja de que no te tienes que acercar a los enemigos.



### ▶ LA COFFIN GATE

Esta es otra de las múltiples puertas que vas a tener que abrir a lo largo de la aventura. Sitúate enfrente de la Coffin Gate y presiona el botón de acción. El poder que tendrás acumulado te permitirá romper el sello para cruzarla sin problemas.





5

**4 ¡DEMASIADO TRANQUILO!**

El otro interruptor que te faltaba para poder pasar se encuentra bastante visible. ¿Por qué será? Una vez lo has activado, vuelve a subir y cruza sobre la estructura de piedra que hay en el centro.

**NO LO OLVIDES: EL DE ABAJO**

Durante todo el juego te encontrarás con dos formas de comunicación entre los escenarios: las Coffin Gates y los Pasadros de las Sombras, que son una especie de atajos dentro del extenso mundo del mas allá.



6

**6 ¡PROXIMA IR SIEMPRE POR ARRIBA**

En esta zona de la fase vas a tener el honor de conocer a unos nuevos amigos: unos zombies venidos por el tranco y sin plantas. Es un buen exponente de la belleza de la fauna que abunda por estos lugares.



7

**LA GRAN CASCATA**

A estas cataratas tendrás que volver más adelante, cuando dragones de algún artefacto que te permita pasar por zonas que ahora mismo son totalmente inaccesibles. De momento, lo que aparece más es darse un buen baño.



8

**8 SUBE DE EXCUSIÓN POR LAS CUERDAS**

En el juego hay infinidad de Góvis. No pienses que tienes que recoger todos los que veas. A veces no puedes llegar hasta ellos en un primer momento. Eso sí, procura no olvidar dónde se encuentran, pues en algún caso tendrás que regresar a por ellos.



9

**TU PRIMER GOVI**

¿Bombró efecto de luz, verdad? Esto es el primer Govi que tienes que recoger, y puedes encontrarlo en la Sala de la Profecía. Un poco más al fondo está también la Coffin Gate de nivel uno.



10

**9 ANTES DE CRUZAR, ECHA UN MISTRZO**

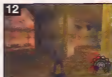
Tienes que estar muy pendiente de todo tipo de escalas o cuerdas que te permitan llegar a sitios complicados. Antes de cruzarlas, acaba con todos los zombies que pasean por debajo.



11

ECLIPSER  
PT2ECLIPSER  
PT1

■ = GOVI



12

**9 EL CAMINO DE LA DERECHA**

Una vez que pases el umbral del Templo te encontrarás con un altar y una puerta a tu derecha. Entra y procura no pisar esas plataformas, porque se hunden con tu peso y te puedes quemar.

**COMO UN ALPINISTA**

Alcanza la primera entrada y avienta el maldito a las repisas de las paredes. Salta, esquiva las bolas de fuego, y después de destruir la masa gelatinosa por fin llegaras hasta el Batón.

13



14

**9 SALA DE LAS OFRENDAS**

Cuando tengas el Batón podrás acceder a la Sala de las Ofrendas. En ella tendrás la oportunidad de cambiar tus Cadetes por otros objetos que te serán bastante más útiles que estos jerrones.

## LAS PUERTAS DEL ASILO

**R**egresa como ya es costumbre hasta La Cámara de la Profecía. Desde allí, dirígete hacia la Coffin Gate de nivel dos, y una vez atraveses el Puente de las Sombras darás con la entrada al Asilo. La puerta se encuentra cerrada, así que tendrás que descolgarte por la derecha para llegar hasta una pasarela metálica, y seguir por ella hasta el final. Por primera vez aparecerán unos nuevos enemigos, los médicos locos, bastante más complicados que los anteriores (sobre todo los que tienen escopetas). Aquí conseguirás una parte fundamental en tu viaje: la llave del ingeniero.



■ = GOVI



### 1 LA PUERTA DE ACCESO ▶

Como podrás comprobar, la entrada está cerrada, y todavía no tienes en tu poder la Llave del Ingeniero. Recuerda que tienes que saltar por la parte de la derecha para llegar hasta una plataforma metálica



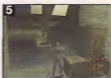
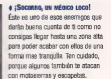
### ▶ EL ASILO

Esto es el famoso asilo que estaba construyendo Lagán. Es normal que necesitara ayuda para terminarlo, porque genera el Monasterio del Escorial. Armas de valor y penetra en sus entrañas



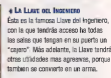
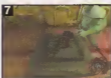
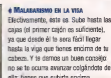
### ▶ EL PRIMER CAJERO ▶

Una vez que hayas conseguido la Llave del Ingeniero, tu siguiente destino debe ser este cajero. Introdúcelo en él y se abrirán una serie de puertas y pasadizos por los que tendrás que avanzar hasta llegar a un Govi más.



### ▶ EL GRAN MAMPORRO ▶

Una vez te hayas puesto en pie sobre la viga, camina sobre ella en vez de correr para no darte un botacazo. Cuando estés en la vertical, déjate caer sobre la superficie para poder recoger el Govi que está debajo



### ▶ ¡SOCORRO, UN MÉDICO LOCO!

Esto es uno de esos enemigos que darán buena cuenta de ti como no consigas llegar hasta una zona alta para poder acabar con ellos de una forma más tranquila. Ten cuidado, porque algunos también te atacan con molinos y escopetas.

### ▶ MALABARISMO EN LA VIGA

Efectivamente, este es. Sube hasta las cajas (el primer cajón es suficiente), ya que desde él te será fácil llegar hasta la viga que tienes encima de tu cabeza. Y te damos un buen consejo: no se te ocurra avanzar colgando de ella: tienes que subirte encima.

### ▶ LA LLAVE DEL INGENIERO

Esta es la famosa Llave del Ingeniero, con la que tendrás acceso a todas las salas que tienen en su puerta un "cajero". Más adelante, la Llave tendrá otras utilidades más agresivas, porque también se convierte en un arma.

### ▶ OTRO MÉDICO LOCO ▶

Has venido por la puerta de la izquierda. Si no quieres sufrir grandes daños, atrás hasta esta sala a los enemigos, súbelo a la ventana y acaba con ellos.

# CATEDRAL DEL DOLOR

Ésta va a ser una de las salas que más visites a lo largo de la aventura, pues en ella se encuentra la puerta que te permite enfrentarte con los cinco asesinos en serie. El Teleférico es la forma de acceso más normal a ella, y ten mucho cuidado al llegar, porque cada una de las salas está fuertemente custodiada por una gran cantidad de enemigos armados con escopetas. Procura utilizar los asientos que te encuentras allí como parapeto para evitar sus disparos. Entra en la sala que tiene la silueta de una lagartija dibujada en la puerta para recuperar toda tu vida.



1

## EL TELIFÉRICO

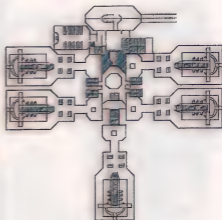
Cuando ya te encuentras dentro de la Catedral, dirígete por el camino que hay a la izquierda hasta llegar al teleférico. Esto va a ser un interesante medio de transporte. ¿A que no sabías que en el más allá también lo utilizaban?

## SALA PRINCIPAL

Cuando llegues al final del trayecto es el teleférico lo encontrarás en una sala en la que existen varias puertas. Las más importantes son la que está justo a tu izquierda y otra que tienes enfrente tuyo.



2



3

## LOS MULTICINES

Esta sala ésta que te enseñamos en la imagen. ¿Será aquí donde los asesinos en serie disfrutaban de los estrenos del momento? Recuérdala, porque más adelante tendrás que pasarte por aquí otra vez.

## DESPUÉS DE MUCHO BAJAR...

Tras bajar por las escaleras (cuidado con cada giro, puede haber una sorpresa), llegarás a una sala con un canal de lava, y justo enfrente otro Gove más. Salta sin miedo, ajustando la trayectoria para no caer en la lava. Recoge todos los ítems y regresa.



4



5

## EL VESTIBULO

Acabas de llegar a la gran sala central de la Catedral, que está custodiada por tres enemigos armados con rifles. Sube por cualquiera de las puertas que vas para poder librarte de ellos con más tranquilidad.

## POBLA EN MARCHA

Éstas son las capillas que tienen los asesinos en serie. Cuando abras con la Llave del Ingeniero el cajero situado a tu derecha, se iluminarán todas y sonará una extraña melodía.



6

## ¿QUE NOMBRE?

Las salas de los asesinos quedan mucho más originales cuando las iluminas. ¿Verdad? Posiblemente a éste el tema musical le gustaba mucho. Ojalá que el cartel que pone "death" no vaya en serio...



7

## LA PUERTA FINAL

Cuando encuentres los zombies colgados del techo podrás acceder a los restos de los asesinos. No los visites todavía, porque necesitas armas especiales. Pasa por la puerta de la Lagartija.



8

## DE VIAJE CON EL OSTO

Usa el ostio para volver a las zonas que quieras. Es la forma más corta de viajar, pero si a usas todas las zonas que habías limpiado de enemigos se volverán a repoblar para tu desgracia.



9

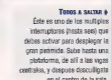
## TEMPLO DEL FUEGO

Ésta es una de esas fases que se pueden calificar como "completita". Deberás localizar en primer lugar localizar los Toucher Gods y el Poigne. Todos estos artilugios son imprescindibles para poder seguir avanzando en el juego. También recibirás la visita de unas nuevas compañeras de viaje, las ninfas voladoras. Según vayas recogiendo cada cosa, date una vuelta por todas las fases anteriores, porque con estas nuevas habilidades podrás pasar por zonas que antes eran completamente inaccesibles. El Coffin Gate en esta fase es de nivel tres.



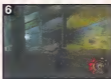
### 4 NO TE PASES

Las puertas que te darán acceso a las salas para poder activar los interruptores se encuentran esbaldas a lo largo de la rampa. Empieza por abajo, y continúa ascendiendo para terminar en lo más alto.



### TODOS A SALTAR ▶

Éste es uno de los múltiples interruptores (hasta seis) que debes activar para desplegar la gran pirámide. Sube hasta una plataforma, de allí a las vigas de concreto, y después descúllgate en el centro de la sala.



### 7 CUIDADO CON LOS PINCHOS

En esta ocasión te toca bajar para poder activar el interruptor. Recuerda que en el momento en que lo hagas las Ninfas despararán y saldrán en tu búsqueda. Y ya sabes lo pesadas que resultan estas muchachitas...



1

### 1 CLASE DE MATRÓN

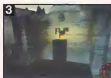
Después de realizar el mismo camino de siempre, sumérgete en el lago que te encuentres y busca la cueva de acceso a las dos grandes cascadas. Recuerda que también existen peceschos despusitos a fashéarte.

### LAS DOS RAMPAS ▶

Una vez que salgas del lago, ve hacia la rampa del fondo, la que se encuentra más iluminada, y asciende por ella. Avanza con cuidado, porque las dos terribles cascadas de los lados puedan despatarte un poco.



2



3

### 3 LA PILA BAPTISMAL

Éstos son los escalones que tienes que desplegar para poder ascender por ella, pues la siguiente puerta se encuentra en lo más alto. Tienes que activar sus interruptores, y también apagar el fuego.



● = GOVI

FLAMBEAU



7

**↓ LA PILA BAPTISMAL (Y Z)**

En esta imagen aparece toda la pirámide desplegada, con el fuego también apagado por completo. Los Gavis que están en los mamparos son bastante difíciles de alcanzar, pero tú no te cortes ¡A por ellos!



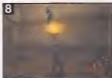
14

**↓ OTRA CASCADA**

Cuando regreses al Templo del Fuego, por una de las rampas darás con una puerta, y dentro verás el Poigno. Regresa a las Puertas Oscuras, y sube por todas las cascadas para recoger la mayor cantidad posible de items.

**LAS TERNISAS NINFAS ↓**

Esta es una de las ninfas en estado relajado: ¿verdad que así dormidas no parecen peligrosas? No intentes entretanto a ellas. Es preferible que trates de evitarlas y pongas barra de por medio para no encontrarte ningún problema.



8



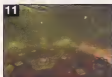
9

**↓ DESDE LO ALTO**

Una vez hayas activado todos los interruptores en la sala principal, dirígete hacia la pirámide para poder subir por ella. Y, como siempre, recuerda que también abajo te estarán esperando las ninfas para hablar contigo.



10



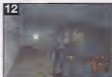
11

**CUANDO NO TE VAYAN A AFETAR ↓**

Entra por la puerta cuando llegues hasta la parte superior de la pirámide. Ahora te tienes que enfrentar a una sucesión de pruebas de destreza, como estas cuchillas que ves aquí. En la sala más grande podrás coger otro ítem, las Toucher Gads.

**↓ LA SALA DE LAS TOUCHER GADS**

Esta sala tiene cinco interruptores. Una vez que los actives todos, dirígete hacia el centro y verás una plataforma por la que puedes subir. Por fin tendrás en tu poder las Toucher Gads. Busca en la sala un bloque y una correa anclando.



12



13

**↓ EMPUJA LA QUE TÚ QUIERAS**

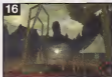
Esta rampa te lleva hasta una sala con cinco bloques ardiendo, pero sólo uno solo te da acceso a un Gavi. El resto tiene ítems, y por supuesto las dichas ninfas.

**EN LO ALTO DEL MOLINO ↓**

Avanzando por las dos cascadas de la izquierda llegarás a un lago, y buceando darás con el Molino. Ascende por la estructura esquivando a tus enemigos y activa el botón.



15



16

**↓ LA PLATAFORMA**

Cuando hayas activado el interruptor que te dimos, cruz hasta la cascada de enfrente. De esta forma podrás llegar hasta el siguiente Gavi, ya que el mecanismo de la plataforma estará funcionando.

# ZOMBIE REVENGE

¿Qué haces viendo la tele en el sofá? ¿Acaso no te has enterado de lo que está pasando en tu ciudad? Chaval, ahí fuera hay un ejército de zombies que pretende utilizarte como merienda, así que ya puedes pensar alguna solución cuanto antes. Mira, lo mejor va a ser que cojas esta guía y la sigas de principio a fin, porque de lo contrario nos parece que estos fiambres se van a dar el festín más grande desde que salieron de sus tumbas. Y no querrás acabar convertido en uno de ellos...

## EPISODIO 1: AREA 1

### WOODSIDE CITY, 9:32 P.M.



Nada más comenzar, un camión formado por cuatro zombies te da la bienvenida (1). Rompe la caja de la derecha para coger tu primera ametralladora y evita que te rodeen. Siempre que tengas un arma especial, la perderás en cuanto recibas un impacto, así que vigila cualquier ataque. Una vez muertos, otros cuatro entran en escena. Acaba primero con los zombies de chaqueta roja, porque van armados y son más peligrosos (son lentos y puedes desarmarlos con un buen golpe). Destruye los otros, abre el cierre metálico y entra en la habitación. Líquida a los zombies antes de que maten a la chica. Dos zombies con chaqueta roja (símbolos con armas) y uno lento caerán del techo (2). Al cogerlos, la chica te dará un disquete.

Abandona la habitación, y si vas mal de vida, entra en la sala con el cartel de "Mail Order Corp" (3). Revisa al zombie y empuja las cajas (4). Sal de la habitación secreta, coge una ametralladora con toda su munición, y ve a la derecha. De un montón de basuro emergerá tu primer sub-jefe (5), un monstruo

que no es demasiado peligroso. Encárgate primero de los dos zombies que le acompañan, mantén las distancias y dispárale desde lo más lejos que puedas. Cuando se pone rojo es que va a atacarte, así que corre hacia un lado, ponte tras él y golpéate. Si no le has esquivado y te agarra, machaca el botón de golpe para aporrearle la cara y escapar. Si buscas cerca de la valla, por detrás verás una caja con vida. Cuando le hayas mandado al otro barrio, rompe la caja de madera que hay a la derecha del callejón y coge la granada. Después pesa por el callejón.

## EPISODIO 1: AREA 2

EDWARD STREET, 10:18 P.M.

**C**onfirme entres, lanza la granada contra la pestifera muchedumbre que te espera. Estos zombis sólo pueden dañarte si se acercan mucho, así que ¡quédalo! Destruye a los zombis que no pulverizó la granada y cruza la puerta. Mata a los dos fiambres de la habitación y acércate al ordenador. Púlsalo cualquier botón para introducir el disquete y recibirás un mensaje de Zed, tu enemigo. Te dice dónde le puedes encontrar, y además te pide que escojas una carta (1). No es un truco de magia, sino que tu elección afectará a la batalla final. Elige la que quieras y sal de la habitación. En cuanto aparezcan unos murciélagos con cabeza humana, empieza a dispararles. Tu sistema de disparo te permite darles incluso aunque no los veas.

Sigue andando y enfrente a varios zombis (2). Una vez más, tu prioridad deben ser los que llevan la chaqueta roja, que aparecen armados. Cuidado también con los que saltan. Cuando todos estén por fin muertos del todo, mírate por la alcantarilla.



## EPISODIO 2: AREA 3

INDUSTRIAL SEWAGE PLANT, 11:03 P.M.

**E**ntra por la alcantarilla y dispara al gran ventilador de la izquierda para que aparezcan botas y un botiquín. Acaba con los zombis sin que te rodeen y luego dispara a las plantas zombi de lazo, pues pueden lanzarte veneno a gran distancia. Cuando acabes con ellas podrás seguir adelante.

De dos pesos para que no te dañe el láser y acaba con el zombio. Fíjate en la caja de madera, pero no la rompas todavía. Aparecerán dos nuevos zombis: acaba con ellos y entranos al, rompe la caja y coge la vida.

Al salir del agua encontrarás una habitación secreta. Entra en ella, acaba con el zombio, rompe las cajas y elige un arma. Sal de la habitación, dispara a la planta zombi y avanza hasta la siguiente sección. Sube rápidamente a la pasarela de la izquierda, pues con enemigos piedras del techo. Acaba con los zombis que vienen a tu encuentro y fíjate en la puerta del lado izquierdo: no entres, es una emboscada en la que no sacarás nada en limpio. Hay otra puerta en el lado derecho (1), pero no entres aún. Acaba primero con la planta y vuelve a la habitación secreta, donde encontrarás sólo a un zombio y una caja con una vida extra. Cuidado con los rayos láser.

Ahí, vuelve al túnel. Llega el momento de enfrentarse a los dos jefes-planta. Ten cuidado con sus escupitajos de veneno. Los golpes desde cerca son muy efectivos siempre que los dos jefes estén en fila, porque el otro no podrá escaparlos (2). Acaba con el primero de esta manera, y al segundo no pares de dispararle.

Sigue a la siguiente sección y sal del agua pero que no te dé el láser de la pared. Acaba con todos (no coges el hacha, que es muy lenta). Cuando veas los entes va hacia el ventilador por el que salen



Prepárate para luchar contra un nuevo y energético jefe (3).

Utiliza contra él ataques de corto alcance al principio, déjalo las armas para luego, cuando empiece a teletransportarse. Sus ataques consisten en descargas eléctricas, así que aléjate de él en cuanto veas que se dispone a lanzarlas. Cuando comience a desaparecer, sigue su sombra y dispárale. Vencerlo no es demasiado difícil.





## EPISODIO 3: AREA 4

CHEMICAL PLANT, 11:45 P.M.



**E**l primer combate parece sencillo, pero no lo es, porque te atacan tres zombies a la vez. Son trabajadores de la planta química infectados por un virus que los ha convertido en muertos vivientes. Resultan duros de pelear, y además saben utilizar armas. Cuida que ninguno se acerque demasiado, muévelo sin cesar para no ser rodeado, y no pases de disparar. Acaba con ellos de uno en uno. En algún momento de este primer combate aparecerán dos nuevos zombies armados en lo alto de la pantalla (1), así que desármalos y usa su propia artillería. Cuando trabes con todos, golpea los dos cajas de arriba y coge la vida y la mina de tierra.

Sigue a la derecha y te encontrarás con dos zombies saltarines, que son de los enemigos más duros de todo el juego: son enormemente resistentes, y suelen atacar en grupo lanzándote pequeñas hechas. Normalmente, la mejor táctica contra ellos es desarmarlos de un golpe y dispararlos uno por uno a larga distancia. Ahora, sin embargo, todo es más fácil gracias a la mina de tierra: actívala y te los cargarás de un plumazo.

Más adelante ves como lanzan a un hombre por la ventana de una habitación. Sus últimas palabras antes de morir te advierten de la inminente explosión de la planta química en que te encuentras. Acaba a su "resurrección" como muerto viviente, y será el primero de una gran oleada de enemigos, algunos armados con metralletas. Puedes despatcharlos con el taladro gigante (2) aunque es un poco lento.

Cuando sólo tú quedas en pie, ve hacia las escaleras cercanas y prepárate para otro jefe. Éste viene acompañado de una corte de "sanguietas" muy molestas, que atraen tu sistema de tiro y no te permiten apuntarle bien. Cuando estés a corta distancia, te tira al suelo con una especie de cabeza que le sale del pecho, así que te acerques. A media distancia te escupe veneno, y cuando estás más lejos te lanza una peligrosa llamarada (3). Mantente alejado disparándole y esquiva esas llamaradas corriendo. A veces da enormes saltos para caer sobre ti. Aprovecha ese momento para situarte detrás de él y llevarle el cuerpo de plomo.

Cuando hayas acabado con él, todavía tendrás que matar a diez zombies más antes de subir a la escata del helicóptero que te saca de ahí. Andas muy justo de tiempo, así que actúa rápido. Ten cuidado con uno que aparece por la espalda y sal pitando en cuanto veas la escata.

## EPISODIO 4: AREA 5

SOUTH UNION RAILWAY, 1:50 A.M.



**C**uando te dicen sobre el tren serás atacado por un montón de zombies saltarines. Acaba con todos y, si quieres, puedes entrar en el vagón por el lado de abajo, aunque hay un montón de zombies de chaqueta roja esperándote. Sal, salta al siguiente vagón e inmediatamente échate a un lado. Es fundamental que no te quedes en el centro, porque cada poco tiempo pasa una especie de toro que golpea a todo lo que pille a su paso. Acaba con los zombies que te encuentras allí. Entra en el vagón por delante, a la izquierda, mata a todos los zombies, y coge las vidas y una ametralladora. Salta al siguiente vagón y prepárate para un nuevo combate contra dos saltarines y dos chaquetas rojas. Después salta sobre la locomotora y te enfrentará al jefe volador (1). Colócate al final del todo y espera hasta que te acerque lo suficiente para poder dispararlo. En realidad, este pejarroco es pan comido siempre que te mantengas alejado y esquives sus ataques. Cuando sea hora, baja a la cabina. Tienes que frenar el tren con la palanca del fondo (2).

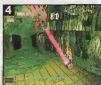


## EPISODIO 4: AREA 6

### CASSANORA, 2:15 A.M.

Tres zombies te dan la bienvenida (1). Dale la vuelta y rompe una caja que contiene unas gafas de lo más interesante, porque son unas potentes ametralladoras. Otra caja más al Sur tiene una ametralladora más. Cógela y atraviesa la verja. Ahora te atacarán varios zombies, y algunos de ellos van armados. Intenta acercarte rápidamente al fondo del escenario para romper la última caja, que contiene una granada. Llévala hacia el lugar donde estén tus enemigos para hacerlos popilla (2). Si alguno sobrevive a la explosión, no dudes en darle el poste que se merece.

Cruza la puerta. Te encontrarás con el jefe zombie bebosa, que aunque se encuentre literalmente pegado al techo, es bastante peligroso. En ocasiones te va a vomitar un líquido verdoso encima (3), y su peor ataque lo realiza con un poderoso láser (4). La forma de evitarlo es ¡huyendo! Ten en cuenta que sólo se vuelve vulnerable después de cada ataque, así que afina tu puntería. Cuando golpee el suelo con su cabeza sueña unos viscosos secueces que, al igual que otras veces, distraen tu sistema de disparo. Cuando se debente por completo es porque se prepara para un ataque que consiste en un tremendo golpe con su cabeza. En esa situación, ponte en guardia y prepárate para contraatacar, primero a base de puñetazos o patadas y luego con tus armas.



## EPISODIO 5: AREA 7

### MOUNT SACRIFICE, 3:07 A.M.

El primer reto es un trio de duros zombies. Son muy fuertes en el combate cuerpo a cuerpo, así que intenta sacar con ellos de campo, evitando sus escupitajos.

A continuación saldrán otros tres de una furgoneta que está aparcada (1). Ten cuidado de no romper la caja, porque dentro hay otro zombi. Y tampoco sigas las flechas cuando hayas acabado con los tres enemigos. En lugar de eso, entra por la gran puerta metálica que hay a la izquierda: es el depósito de armas, donde puedes elegir tres ítems para utilizarlos contra el jefe que te vas a encontrar en la siguiente sección. Busca sobre todo armas rápidas y explosivos, como granadas, minas de tierra, lanzallamas, ametralladoras o láser.

Sal del almacén y baja para encontrarlo con el tremebundo jefe guardián. El combate contra este enemigo se desarrolla en dos asaltos: el primero es sólo contra él, y en el segundo se le une un pequeño clan, "chiquito, pero asíón". El jefe guardián no es muy duro de pelar. Su principal ataque es una ráfaga de balas que le salen del pecho. Antes de lanzarlos se para y se encorva: es el momento para ponerte detrás de él y golpearlo (2). También emplea la misma rutina para lanzar unos destructivos misiles de



fuego, cuyo cabeza (de color rojo) se ve en su pecho. Atácale por la espalda antes de que los lance, porque de lo contrario te darán seguro. También te ataca con una tremenda embestida que no puedes bloquear; así que corre lo más rápido que puedas mientras te persiga. Si en algún momento te agerra, presiona rápidamente cualquier botón para golpearlo en la cara y que te deje libre.

Cuando aparezca el jefe canijo, concentra tus ataques sobre él, pues el daño que le hagas se transmitirá al grandé. Si el guardián te lanza un misil, acóncrate al pequeño o a te dañara, pero también le hará "pupita" a su asbino.



## EPISODIO 6

### HOUSE OF THE DEAD



**C**amina de frente para encontrarte con tres zombies. Aunque no dispones de ataques de largo alcance son torpemente rápidos, y pueden usar armas. Usa las huyas contra ellos desde lejos y no permitas que se acerquen demasiado.

Cuando cruzas el puente, tres zombies más salen del estanque (allí encontrarás un rifle). Después aparecen otros dos. Acaba con todos, sal por la puerta y detente en medio del puente. Mira rápidamente al zombie y prepárate para machacar a otros dos que te atacan por la espalda. Cruza el puente, píralo ante el foso de las ranas, despiértalos y pasa. Ahora te rodearán otros cuatro zombies más, así que no dejes de disparar hasta que acabes con su asquerosa existencia (1).

Entra después por la gran puerta de madera, y enfóntate a dos saltanes y a otros dos muertos vivientes que les acompañan (centra tus ataques sobre los primeros) (2). Pasa por encima del resto de pared

y acabe con los murbitagos. Sube las escaleras y justo cuando llegues, verás a tres zombies armados. Además, aparecerá un cuarto a tu lado: mata a todos. Atraviesa la puerta para luchar contra unos cuantos robots. No los puedes desarmar, y su láser hace mucho daño. Atáscalos con puletizos y patadas, porque el láser no les funciona bien cuando estás cerca de ellos.

Ahora llegas al jefe de fuego. La estrategia a seguir es bien sencilla: descarga todos los cartuchos sobre él y no se llegará a acercar. Cuando le hayas derrotado, en el siguiente pasillo te esperan otros seis robots. Corre a la puerta de la derecha y entra en una sala secreta (3). Mata a los dos zombies y rompe las cajas, que te darán una vida extra y varias armas. Coge el láser y vuelve al pasillo para utilizarlo contra los robots.

Cuando acabes con todos, prepárate para encontrarte con el zombie más grande que has visto hasta ahora: el terrorífico Titán, que además está acompañado de un montón de zombies. No dejes de comer para que no te estruje y dispárale a la cabeza o a las manos. Golpea a los otros para que no te rodeen.

Cuando el ojo de Titán ilumina es señal de que piensa dispararte un rayo (4). Si levanta un brazo para golpearte, aléjate y contrabaca con una buena ráfaga de disparos.



# EPISODIO 7

## THE DAWN



Cuando el ascensor, que te llevará a los abismos del Interior. Allí te atacan cuatro robots (1). Cuando los mates y el ascensor se detenga, salta a la plataforma. Esto parece una vuelta al pasado: te enfrentas de nuevo al jefe final de las alcantarillas (2). Acaba con él como lo hiciste en vuestro primer encuentro.

Sube a la siguiente plataforma, donde esta vez te esperan el guardián y su escuchizado arriaguado (3). Usa la misma estrategia que antes, pero cuidado, que el espacio es más reducido.

Ahora llegas a la plataforma central, el lugar donde habita Zed. Poco menos terrible que los otros jefes, pero no te dejes engañar por las apariencias: es poderosísimo y goza de varios ataques brutales, así que prepárate para lo peor.

Su ataque básico de corto alcance puedes bloquearlo, y es una buena oportunidad para el contraataque. Sus ataques más duros son el rayo láser y las pedradas. En esos casos, corre y no desaproveches ninguna oportunidad para ponerte tras él y atacarle con toda tu artillería.

Si consigues meter a Zed, de sus cenizas nace el "Dios de la Destrucción" (4), con las mismas habilidades que tenía Zed y algunas más, como esos tremendos muelles. Durante la batalla sumará a sus poderes el de la carta que elegiste casi al comienzo del juego (5).

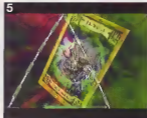
• Carta Azul: con el poder de la energía podrá hacer aparecer robots para que lo ayuden. Por fortuna, él no te atacará mientras los mates.

• Carta Amarilla: con el poder de la luz activa una bola gigante de luz que pueda bombardear del mapa de un plumazo.

• Carta Roja: con el poder del fuego es capaz de lanzar otro demoledor ataque: la lluvia de fuego.

Para vencerlo, esquiva sus ataques de largo alcance, ponte en guardia cuando te ataque de cerca y, sobre todo, no dejes de disparar ni un momento.

Si consigues acabar con él, estos malditos zombis volverán por fin a sus tumbas. ¡Enhorabuena!



# Mortal Kombat Gold

Os ofrecemos una selección de los mejores trucos para este clásico juego de lucha. Os advertimos de que algunos son más fáciles de activar que otros, así que no desesperéis.

◆ **MENÚ DE TRAMPAS:** Para acceder al menú de trampas, en la pantalla de inicio (a que nos dice "Press Start Button"), pulsa rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Si lo has hecho correctamente, escuchando una cascada y la palabra "Outstanding". Pulse Start para acceder al Menú principal, activa la opción "Arcade", y presiona al mismo tiempo los gatillos izquierdo y Derecho. Este menú de trucos te dará acceso a:

- **Easy Endings:** Si lo activas, verás al final del personaje que elijas venciendo a un único enemigo.
- **Fatal 1:** Podrás derrotar a tu rival sólo con darle un puñetazo alto.
- **Fatal 2:** Lo mismo que en el anterior, pero con puñetazo bajo.
- **PSI Fatal:** Otra manera muy contundente de acabar con tu enemigo: entrón pulsado Abajo y da un puñetazo alto.
- **Danger:** Cuando está activado significará que los combates se van a disputar con muerte súbita. Gana el que logre dar el primer golpe.
- **Kombat Kodes:** Los códigos de combate que te ofrecemos a continuación activan diversas opciones, aunque sólo van a funcionar en modo de dos jugadores. Algunas son de lo más extravagante:

- |                             |                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1: Cabezas grandes          | 16: Lluvia Roja                   |
| 2: Sin lanzamientos         | 17: Escenario Gere's Lair         |
| 3: Sin daños máximos        | 18: Escenario El Pozo             |
| 4: Sin lanzamientos máximos | 19: Escenario Dioses Antiguos     |
| 5: Carrera Ilimitada        | 20: Escenario La Tumba            |
| 6: Con todas las armas      | 21: Escenario Mundo de Viento     |
| 7: Armas aleatorias         | 22: Escenario Cueva de Reptil     |
| 8: Armados y peligrosos     | 23: Escenario Templo de Shaolin   |
| 9: Muchas Armas             | 24: Escenario Bosque Viviente     |
| 10: Combate silencioso      | 25: Escenario Prisión             |
| 11: Combate Explosivo       | 26: Escenario Foso de Hielo       |
| 12: Sin barra de Poder      | 27: Escenario La Iglesia          |
| 13: Sin lluvia              | 28: Escenario El Inframundo       |
| 14: Combate Armado          | 29: Escenario Cámara de las Almas |
| 15: Modo Sombra             | 30: Escenario Escalera            |



◆ **CAMBIA EL ORDEN DE TUS Oponentes:** Sólo puedes hacerlo en modo Arcade. Cuando entres en la pantalla donde escoges nivel de juego, elige una columna, pero no pulses A. Si pulsas Start rotará, variando el orden de tus rivales.



◆ **BIOGRAFÍAS:** Para ver la biografía de cada luchador, selecciónalo en el Kombat Theatre y pulsa a la vez los gatillos Derecho e izquierdo.



◆ **PERSONAJES OCULTOS:** Sólo podrás acceder a los personajes secretos del juego si antes activado en la pantalla de trucos cualquier código que no sea el 0.

Después, antes que activar la casilla "Hidden" en la pantalla de selección de personaje y pulsar cualquiera de las combinaciones que te ofrecemos a continuación mientras mantienes presionados los gatillos Derecho e izquierdo del mando.

- GORO:** Arriba, Izquierda, A
- SEKTOR:** Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A
- NOOR SAIBOT:** Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A



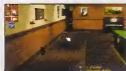
◆ **DISTINTO COLOR DE TRAJE:** Para cambiar el color del traje de tu personaje, actívalo en la pantalla de selección de luchador y mantén pulsado Start. Ahora, combínalo de vestimenta cada vez que pulses A.

## JIMMY WHITE'S CUEBALL 2

Este es un truco para poder jugar desde el principio contra todos los contendientes posibles, ya sea al billar o al snooker.

Para conseguirlo, entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para

inspeccionar la banqueta. Inmediatamente entrarás en la guarda de un balón, con su queso y todo. Mira alrededor con el joystick para encontrar un cartel en el que ponga " Cheat Mode Activated"



## THE HOUSE OF THE DEAD 2



Para conocer tu puntuación a lo largo de la partida, introduce la siguiente secuencia con los gatillos en la pantalla de título: izquierdo, izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, izquierdo, Derecho

Ahora, selecciona el modo de juego en que quieras jugar, y podrás consultar tu puntuación en el lado superior izquierdo de la pantalla.

# READY 2 RUMBLE

### CAMBIA EL ESCENARIO EN EL QUE PELEAS

Cuando juegues en el modo dos jugadores contra un amigo, podrás optar por tres niveles ring. Todos se seleccionan con los gatillos en la pantalla de selección de personajes y es muy importante que es coordinéis para hacerlo en los mandos de ambos jugadores a la vez.

1.- **Pelea en el gimnasio:** mantén los gatillos Derecho e izquierdo mientras seleccionas personaje.

2.- **Pelea en un gran estadio:** mantén el gatillo Derecho mientras seleccionas personaje.

3.- **Pelea en otro ring:** mantén el gatillo izquierdo mientras seleccionas personaje.



# SEGA RALLY 2

Con este truco podrás comer a una velocidad de riesgo más lenta, y también habrán desaparecido un montón de detalles que aparecen en las imágenes de los circuitos (público, animales, etc.).

En la pantalla de presentación, pulsa la siguiente combinación:

Arriba, A, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, B, B, Abajo. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido característico.



# VIRTUA STRIKER 2

**JUEGA EN DOS NUEVOS ESTADIOS:**

Cuando juegas partidos en el modo dos jugadores, puedes elegir el estadio en que se va a disputar el encuentro. Cuando estás dentro esta pantalla de selección de campo, puedes mantener el botón Start y pulsar A para desbloquear los dos nuevos estadios del juego.

Accede a cada uno de ellos según el campo sobre el que estás situado cuanto más veces la combinación de botones.

Ahora, a marcar goles en estos estadios de lujo.



# SOUL CALIBUR



**DOS MISIONES SECRETAS:**

Dentro del Mission Modo puedes acceder a dos misiones secretas, que están escondidas en el mapa.

Una está en Corea y la otra en Europa, en lo que viene a ser la frontera entre Polonia y Rusia. Si te sitúas en el punto exacto de la pantalla escucharás un sonido característico que te sirve de orientación.

De todas formas, para que sepas con toda seguridad el lugar donde están, lo mejor es que te fijas en estas dos pantallas que hemos capturado.



# SONIC ADVENTURE

Más que un truco, es una nueva curiosidad en un juego lleno de sorpresas: conforme conectas la consola, introduce un mando de control con una Visual Memory dentro del puerto cuatro.

En cuanto empiece la partida, podrás entrar en un juego de puzzle que aparecerá en la pantalla de tu Visual Memory, y podrás mover las piezas con los botones del mando.



# RE-VOLT

## RE-VOLT TRACTION:

Con este truco vas a poder disputar carreras en todos los circuitos del juego, incluidos los modos espejo, reverse, etc. Para conseguirlo, introduce la palabra "traction" como nombre del jugador. Así aumentará la duración del juego.



## RE-VOLT CARTOON:

Si introduces la palabra "Cartoon" como nombre del jugador, podrás conducir todos los

coches que existen en el juego. Además, existe una caja especial en la que hay veinte coches distintos de lo más divertido (cuatro coches que

funcionan a cuerda, un coche melancólico, un pibillo volante, y hasta un carro de la compra que es gracioso, pero casi incontrolable).





# Una SEMANA SANTA diferente

La Semana Santa está a la vuelta de la esquina. ¿Sabes ya dónde vas a ir? ¡No nos digas que te piras otra vez a la playa con tus padres en plan

muermo total! Espera, que todavía hay solución. En estas páginas te proponemos algunas ideas para que pases unas vacaciones inolvidables.

## MULTIAVENTURA POR TODA ESPAÑA

Si buscas unas vacaciones emocionantes, en Arawak Viajes organizan diferentes actividades de multiaventura a lo largo y ancho de España, que te ayudarán a pasar unos días de lo más entretenido.

Puedes pasar un fin de semana practicando hidrospeed y rafting en Llavorsí (1 noche, 10.300 ptas.), descender cañones en Guara (2 noches, 22.000 ptas.), participar en programas de ascensión en alta montaña, o apuntarte a cursos para obtener la licencia de buceador.

Los precios que te damos son orientativos, y aunque ellos están en Madrid, puedes llamar desde cualquier lugar de España para conocer los destinos de las actividades que organizan.

• **Contacto:**

[www.gocclibee.com/arawak\\_viajes](http://www.gocclibee.com/arawak_viajes)  
Tel: 91 474 25 24



## DE VIAJE POR EUROPA

La agencia Tierra Joven organiza unos viajes por Europa para jóvenes y estudiantes de lo más asequible.

Una semana de vacaciones en París y Amsterdam (avión + bus), por ejemplo, puede costar alrededor de 45.000 pesetas dependiendo del lugar de origen del viaje. Madrid, País Vasco o Barcelona. El mismo precio tiene también una ruta de 8 días en autobús por Italia.

Con estos precios, ya no podrás decir que salir al extranjero queda fuera de tus posibilidades.

• **Contacto:**

[www.tierraoven.com](http://www.tierraoven.com)  
Tel: 91 531 77 08 (Oficina Madrid y zona centro), 93 454 31 32 (Delegación Cataluña, Levante y Baleares), 94 421 30 36 (Delegación País Vasco y Navarra)





## BARRANQUISMO Y ESCALADA EN LLEIDA

¿Te has planteado alguna vez bajar por el cauce de un río? ¿Y escalar una montaña? Estas vacaciones pueden ser ideales para iniciarte en actividades como el barranquismo, la escalada, el senderismo o incluso la espeleología. Son deportes que te hacen sentir toda la emoción de la aventura, al tiempo que te ponen en contacto directo con la naturaleza, y

Solsona (Lleida) es uno de los lugares de España más indicados para practicarlos.

Por un precio módico, que va desde las 12.750 pesetas por fin de semana, Obrint Vín te ofrece todo lo necesario para pasar una Semana Santa que va a recordar toda tu vida.

• **Contacto:**

[www.lleidatur.es/espa/olertes.htm](http://www.lleidatur.es/espa/olertes.htm)  
Tel: 93 415 85 55

## TURISMO ACTIVO EN ASTURIAS

La idea de este plan es viajar primero al Valle de Quirós (Asturias), y desde allí realizar todo tipo de actividades de ocio, del 20 al 23 de Abril.

La amplia oferta incluye propuestas tan sugerentes como bajar por el río Sella en canoa, hacer descenso de cañones, senderismo, rutas a caballo, y hasta realizar una visita turística a Cangas de Onís.

¿Precio? 42.000 pesetas, alojamiento, asistencia de monitores y materiales necesarios incluidos.

Y aunque no lo parezca, el viaje es apto para todos los públicos, porque no es necesario que tengas ningún tipo de experiencia previa de las actividades.

• **Contacto:**

[www.nadiorca.com/aventura](http://www.nadiorca.com/aventura)  
Tel: 985 74 17 74



## DEPORTES NAÚTICOS EN LA COSTA BRAVA

Ir a la playa es algo que siempre apetece, pero nosotros te proponemos que hagas algo más que tomar el sol.

En la localidad de La Escala (Girona) está el centro deportivo-naútico Fantastic Empordà, que organiza unos cursos para que te iniciés en el disfrute de diversos deportes náuticos. En concreto, su "Semana Azul" consiste en tres mini-cursos de cuatro días, divididos de la siguiente forma: por la mañana, aprovechando las condiciones del mar, veinte minutos de esquí náutico. Después se sigue con una clase de windsurf, y las tardes, por último, se dedican a navegar en catamarán.



Este paquete de actividades sale por 30.000 pesetas, sin incluir el alojamiento. Para dormir, puedes ir a un hotel, alquilar un bungalow o alojarte en un camping, que es la opción más económica.

• **Contacto:**

[www.turismo-emporda.com](http://www.turismo-emporda.com)  
Tel: 972 774 184.



## EN GLOBO POR LA COSTA BLANCA

Si vas a pasar la Semana Santa en la zona de Alicante y Elche, la actividad que te proponemos ahora seguro que se aparta de todo lo que habías hecho antes.

Excitment organiza excursiones en globo aerostático con una duración total de 3 horas (de 8:00 a 11:00 h.), aunque el tiempo real de vuelo es de 40 minutos. Cuestan 10.000 pesetas por persona, la capacidad de la barquilla es de cinco pasajeros más el piloto, e incluyen también el traslado al punto de despegue y un picnic con entrega de diplomas y cava incluidos (además del hinchado y la recogida del globo, claro).

• **Contacto:**

[www.nereses.com/excitment/principal.htm](http://www.nereses.com/excitment/principal.htm)  
Tel: 96 663 74 01



## CRUCERO EN BARCELONA

Si vas a estar cerca del Puerto Olímpico de Barcelona, desde allí puedes salir a navegar en el Kias 42, un velero de trece metros de eslora con cuatro camarotes, y elegir entre hacer salidas cortas de unas cuatro horas o, si lo prefieres, contratar excursiones de uno o dos días. Y todo a unos precios bastante asequibles, que van desde las 5.000 hasta las 10.000 pesetas por persona y día.

Este es un viaje ideal para pasar unas vacaciones muy agradables en compañía de tus mejores amigos (el barco tiene capacidad para hasta ocho personas), y probar la experiencia de realizar tú mismo las tareas propias del barco bajo la supervisión de un patrón profesional.

### • Contacto:

<http://iselleline.terra.es/personal/vauser/>  
Tel: 609 74 89 90



## DEPORTE EN CANTABRIA

Arroyo Sport te ofrece en su programa de Semana Santa una original forma de combinar el deporte y el contacto con la naturaleza en Alto Campoo (Cantabria).

Con una duración de jueves a domingo, y por sólo 20.000 pesetas, puedes realizar todas estas actividades: piragüismo (con monitor y traje de neopreno), una ruta a caballo por bosques de bayas, acebos y robles, tiro con arco, un recorrido en bicicleta de montaña y, como fin de fiesta, una emocionante batalla de paint-ball.

### • Contacto:

[www.mundivia.es/arroyosport/programa.htm](http://www.mundivia.es/arroyosport/programa.htm)  
Tel: 942 77 97 08

## ASTURIAS DESDE EL AIRE

Si ya conoces el maravilloso paisaje asturiano a ras de suelo, es la hora de disfrutar de su belleza desde el aire, al tiempo que te inicias en el parapente.

La escuela de parapente Altitud-Torbolín (El Berrón, Asturias) organiza diversos cursos para todo tipo de público (la edad mínima es de 14 años). Hay toma de contacto (2 días, 12.500 pesetas), iniciación (6 días, 33.000 pesetas) y, si ya conoces el deporte, puedes hacer uno de perfeccionamiento.

### • Contacto:

[www.radioraces.com/aventura/parapente](http://www.radioraces.com/aventura/parapente)  
Tel: 985 74 17 74 / 985 74 17 80



## EXPEDICIÓN AL POLO NORTE GEOGRÁFICO

Aunque este viaje está al alcance de unos pocos privilegiados, no hemos podido evitar la tentación de incluirlo en el reportaje, más como una curiosidad que como una opción.

La expedición la organiza Tierras Polares, y se trata de una travesía con esquís para recorrer los últimos 100 km. hasta alcanzar el Polo Norte geográfico.

Si dispones de tiempo libre entre el 19 de abril y el 2 de mayo, eres capaz de soportar temperaturas de 30 grados bajo cero y, lo más importante de todo, puedes permitirte el lujo de pagar 1.450.000 pesetas, ni lo dudes. Tienes que ir.

### • Contacto:

[www.terrapolares.es](http://www.terrapolares.es)  
Tel: 91 365 17 82



# SNOW SURFERS

¿Eres aficionado al snowboard? Entonces seguro que ya has bajado a toda velocidad por las pistas de «SNOW SURFERS», el simulador más apasionante de Sega



## SORTEAMOS

**1 MUEBLE DEMO  
3 TABLAS DE SNOW SALOMON  
3 JUEGOS SNOW SURFERS**

**1. En "Snow Surfers" puedes recorrer una pista que pasa por:**  
a) Una catedral gótica.  
b) Un plato de televisión.  
c) La redacción de "Revista Oficial Dreamcast".

**2. ¿Cuál es la marca deportiva que ha colaborado con Sega en la producción del juego?**  
a) Nike.  
b) Lejla Conejo.  
c) Salomon.

**3. ¿Con cuántos personajes podemos jugar en el inicio del juego?**  
a) Con dos.  
b) Con siete.  
c) Con cincuenta y tres y sus hermanos.

**SEGA**



### Reglas del concurso

- 1- Podrás participar en el concurso todos los lectores de la revista Oficial Dreamcast que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correo 450, 28190 Alcobendas, Madrid. Indicando en una etiqueta del sobre "CONCURSO SNOW SURFERS".
- 2- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionará UNA que ganará un Mueble Decorativo con TV, Consola Dreamcast y 2 mandos. Seleccionando otras TRES cartas serán premiadas con una tabla de Snow "Salomon" y finalmente TRES ganarán un juego de Snow Surfers para DC. El premio será en su propia casa, canjeable por dinero.
- 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Marzo hasta el 27 de Abril de 2000.
- 4- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Abril de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Dreamcast.
- 5- El hecho de ganar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases de participación sujetas que se publican no especificado en estas bases, será resuelto definitivamente por las organizaciones del concurso SEGA y HOBBY PRESS.

### Cupón de participación

NOMBRE: \_\_\_\_\_

APELLIDOS: \_\_\_\_\_

DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_

LOCALIDAD: \_\_\_\_\_

PROVINCIA: \_\_\_\_\_

CP: \_\_\_\_\_

TÉLEFONO: \_\_\_\_\_

RESPUESTAS: 1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_ 3: \_\_\_\_\_



# Un domingo cualquiera

Después de ver «NFL Quarterback 2000» para Dreamcast, ahora podrás vivir este deporte desde la gran pantalla.

Esta película, dirigida por Oliver Stone, nos presenta una visión de la sociedad actual a través del dinámico prisma de uno de los deportes más espectaculars del mundo: el fútbol americano.

Al Pacino interpreta al entrenador jefe de los "Steak", un hombre más enamorado del juego que de cualquier otra cosa en la vida. Cameron Diaz, por su parte es la propietaria del equipo, y Dennis Quaid interpreta al legendario "quarterback" y líder del grupo, aunque pronto se verá amenazado por una inquietante lesión. La última estrella del reparto es James Woods, que da vida a un traumatólogo que recurre a los fármacos para intentar mejorar el rendimiento de los jugadores.

Una peli con gran fuerza que no te defraudará!

▶Estreno: Finales de marzo

▶Internet: [www.anygivensunday.net](http://www.anygivensunday.net)



## The Million Dollar Hotel

La idea de esta película surgió de la cabeza de Bono, líder del grupo U2, cuando fue con su grupo a grabar uno de sus discos a la ciudad de Los Angeles. Uno de los lugares de dicha grabación fue la azotea del antiguo "Million Dollar Hotel", llamado así porque fue el dinero que costó su construcción. El contraste entre su nombre y la enorme decadencia del mismo, inspiraron a Bono, que empezó a escribir junto a Nicholas Klein un guión en torno al hotel.

Mel Gibson y Milla Jovovich interpretan los papeles protagonistas, y por supuesto, la banda sonora corre a cargo del grupo irlandés U2.

▶Estreno: 17 de Marzo

▶Internet: [www.milliondollarhotel.com](http://www.milliondollarhotel.com)



## Novedades en vídeo

Las últimas novedades en vídeo doméstico vienen de la mano de Manga Films y Buena Vista Home Video.

La primera lanza "Sekura Mell", que cuenta las peripetias de una joven de Tokio en la universidad.

Buena Vista, por su parte, pone a nuestro alcance dos títulos: la primera es "El Inspector Gadget", una divertida aventura de Disney con Matthew Broderick en el papel del simpático agente de los dibujos animados "El secreto de Thomas Crown", por su parte, es un thriller con Pierce Brosnan en el papel protagonista.



# HURACAN CARTER

## Un campeón acusado injustamente

Basada en una historia real, la película cuenta la vida de Rubin Carter, un hombre que pudo ganar el título mundial de los pesos medios pero que vio su carrera truncada cuando le culparon injustamente junto a otro joven del asesinato de tres personas en New Jersey.

Ahora, Denzel Washington lleva su historia a la pantalla grande, para hacer justicia al cabo de los años.

■ **Estreno:** 14 de marzo

■ **Internet:** [www.fox.com/movies.com](http://www.fox.com/movies.com)



## DOBLE TRAICIÓN

### Falsa culpable...

Falsamente acusado del asesinato de su marido, Luby Parsons (Ashley Judd) pasa su larga condena en prisión soñando con ver a su hijo y desentrañar el misterio que ha dado con sus huesos en la cárcel.

El único obstáculo que se interpone en su camino es el funcionario que supervisa su libertad provisional, un personaje que es interpretado por Tommy Lee Jones.

Una película que enfrenta cara a cara a dos grandes estrellas del cine actual.

■ **Estreno:** 17 de marzo

■ **Internet:**

[www.doubleespardymovie.com](http://www.doubleespardymovie.com)

## El hombre bicentenario

Un androide (Robin Williams) es comprado como otro electrodoméstico más de una casa para realizar tareas menudas. En poco tiempo, la familia que lo compró se da cuenta de que Andrew comienza a experimentar emociones y pensamiento creativo. En una historia que atraviesa dos siglos, el androide aprende todas las peculiaridades de la especie humana, mientras que lucha para no ser destruido.

■ **Estreno:** Principios de Abril

■ **Internet:** <http://movies.go.com/bicentennialman>



# SCREAM 3

En la primera parte se establecieron las normas, en la segunda se llevaron hasta el límite, y ahora, en la tercera, se van a olvidar totalmente.

Ya os podéis ir preparando para pasar miedo cuando descolgues el teléfono, porque aquí llega "Scream 3", la última entrega de una serie que lleva asustando a miles de personas desde que la máscara del asesino se dio a conocer.

■ **Estreno:** Finales de Marzo

■ **Internet:** [www.scream3.com](http://www.scream3.com)





## FUN LOVIN CRIMINALS MIMOSA

La banda más "sewamente seductora" de Nueva York, Fun Lovin Criminals, acaba de presentar un nuevo disco bajo el título de "Mimosa". Con este nombre tan "modesto" llaman los neoyorquinos al cóctel que aquí conocemos como "Aguá de Valencia", una

delicia que mezcla el glamour del champán con la acidez del zumo de naranja.

En "Mimosa" se incluye una selección de temas tan clásicos como "Summer Wind", de Frank Sinatra, o "Shining Stars", de The Manhattaners, junto a otros temas originales.

Música de calidad para oídos exigentes.  
 #Internet: [www.funlovincriminals.com](http://www.funlovincriminals.com)



## Tom Jones Reload

Dicen que los viejos roceros nunca mueren, pero la verdad es que el gran Tom Jones, con sus cincuenta y nueve "castañas" o las espaldas, tiene de vago lo mismo que Maggie Simpson.

La demostración más rotunda de ello la tenemos en que "Reload", su último disco está en los primeros puestos de ventas de todos los países donde haya una consola Dreamcast (o sea, en todo el mundo), desde el mismo día en que salió a la venta. Se trata de un apasionado disco de duetos con artistas de la talla de Simply Red o The Pretenders, en el que el galés sigue cultivando esa mezcla de rock y rhythm & blues que lo distingue.  
 #Internet: [www.tomjones.com](http://www.tomjones.com)

## La Mosca Tsé-Tsé Vísperas de Carnaval

La banda argentina que más está sonando en estos días en las emisoras de toda España acaba de presentar su segundo disco (el primero editado en nuestro país): "Vísperas de Carnaval".

Nacida en 1995 en la localidad de Ramallo, a 200 km, de Buenos Aires, nos ofrece en su disco

una mezcla a caballo entre géneros tan diversos como el canturubé, la salsa, la murga o el reggae, toda ella muy bailable y de lo más pegadiza.

Su primer single, "Para no verte más", es ya un himno entre el público de su país, y va camino de serlo también en este lado del Atlántico.

#Internet: [www.lamosca.com.ar](http://www.lamosca.com.ar)



## SANTANA Supernatural



Carlos Santana, uno de los músicos mexicanos más famosos de los últimos años, tiene desde hace un tiempo nuevo álbum en el mercado.

Se llama "Supernatural", y suma nada menos que el número veintitrés en la ya

distada carrera del guitarrista.

Su calidad está avalada por los más de siete millones de copias que lleva vendidas en todo el mundo, y porque ha alcanzado el primer puesto de todas las listas de éxitos.

#Internet: [www.santana.com](http://www.santana.com)

# Supernatural

# DEM

"Man on the Moon" es el título del nuevo álbum de la que ya se conoce como "the biggest band in the world". El disco va a ser la B.S.O. de la nueva película de Miles Forman, que tiene el mismo título y está protagonizada por el inefable Jim Carrey. La cinta nos contará el apuro a la fama gracias a la televisión de un estúpido integral.

En la película se escuchará el rock electroacústico con dosis de vibrante melancolía que siempre caracteriza a la banda, así que será mejor que no os la perdáis.

#Internet: [www.wbr.com/fem](http://www.wbr.com/fem)





# RADIO multibanda SONY



Todas las emisoras a tu alcance

Con una buena radio multibanda podemos sintonizar en un espectro muy elevado las emisoras de radio de los países cercanos al que estamos. Resulta muy útil para las personas que viajan a menudo al extranjero, o para las que les encanta escuchar emisoras de otros países.

Con esta radio, ultracompacta y con un bello diseño, Sony nos ofrece la posibilidad de tener en memoria todas las frecuencias de cada emisora (que suelen variar a lo largo del día), gracias a la función "Dial Preset Button". Además, el aparato incluye también una antena de alta sensibilidad. A partir de ahora, ya podremos escuchar nuestra emisora favorita.

Mod.: SONY ICF-SW07

# Televisor SANYO

Imagen en estado puro

Con sus 17 pulgadas tenemos más que suficiente para disfrutar de todos los juegos de Dreamcast en nuestra casa. Nos lo ofrece Sanyo, dentro de su línea de buenos productos a un buen precio.

Disfrutaremos de una estupenda calidad de imagen y de numerosas extras, como euroconector con entrada RGB y S-Video, alarma despertador, teletexto o "mute" en publicidad.

También presenta una entrada de auriculares para no molestar a los vecinos si ponemos el volumen demasiado alto.

Incluso puede que en algún momento del día desconectemos nuestra Dreamcast para ver si hoy algo interesante en la tele.

Mod.: CE 17AT1



# GEO@, DE MITSUBISHI

Llega la tecnología WAP

"Trum" es el nombre de la nueva gama de productos de telefonía móvil de Mitsubishi, y dentro de ella la compañía acaba de lanzar el nuevo modelo "Geo@", que es mucho más que un teléfono móvil.

Para quienes no están puestos con las siglas, diremos que "WAP" (Wireless Application Protocol) es la nueva tecnología que permite la conexión directa a Internet a través del teléfono móvil, sin necesidad de ordenador alguno.

Las posibilidades de la nueva generación de móviles serán las que esta tecnología ofrece, como correo electrónico, servicios de información, transacciones comerciales vía e-mail, servicios financieros, etc. Todo ello en la pantalla de cristal líquido del teléfono.

"Geo@" es un teléfono dual con una forma ergonómica que se adapta perfectamente a la mano. Pesa sólo 149g y dispone de un tiempo de conversación de 180 minutos y un tiempo de espera de 65 a 130 horas.

Es la herramienta perfecta para navegar por Internet cuando no tenemos Dreamcast a mano.

Mod.: GEO@

Más información: [www.trum-gsm.com](http://www.trum-gsm.com)



## Walkman SANYO

Música en el bolsillo

Un buen walkman se distingue de los que no lo son en la calidad del sonido y la versatilidad que su pequeño tamaño puede ofrecer. Y si eso va unido a un buen precio, entonces se convierte en un chollo.

Este es el caso del nuevo modelo de walkman que nos ofrece Sanyo con el cómodo modo auto-reverse, refuerzo de graves "BassPander" y radio digital en dos bandas (AM y FM) con memoria para 10 presintonías y pantalla LCD. También incluye reloj-alarma, mecanismo antirrotación de cinta y otros extras. ¡Ideal para salir de casa con la mejor música.

Mod.: W200-000



# Cámara de vídeo Panasonic

La más pequeña y ligera del mundo

El nuevo modelo de cámara de vídeo de Panasonic, la cámara "EX3", con su pantalla de 2,5 pulgadas, es toda una campeona: no cabe más tecnología en tan poco espacio. Las prestaciones que ofrece son todas las de la última generación de tecnología digital, como una resolución horizontal de más de 500 líneas y una asombrosa fidelidad de color gracias a un ancho de

banda de 3 Mhz. El sonido digital en formato PCM ofrece una calidad inigualable, y permite añadir música de fondo sin perder la calidad del sonido ambiente ya grabado. También podemos hacer fotografías y tratarlas con todo tipo de efectos digitales. Para los que de mayores quieren ser Steven Spielberg.

Mod.: PANASONIC NV-EX3 EG



# AGENDA

## TEATRO

### La Jaula de las Locas

Quizá muchos de vosotros hayáis visto la película titulada "Una jaula de grillos". Pues bien, esta obra teatral retoma el mismo argumento, pero a la española.

La acción se desarrolla en Saint Tropez, un idílico lugar de la Costa Azul, donde un peculiar pareja regenta un cabaret llamado "La jaula de las locas". Allí se llevan a cabo todo tipo de números musicales a cargo de travestis, transformistas y artistas de todo linde, que hacen de este local uno de los más concurridos de la zona.

► **TEATRE CONVAL:** Avinguda del Paral·lel, 91, Barcelona.  
Teléfonos: 93 442 31 32 - 93 442 85 84. Precios de 3.000 a 3.500 ptas.



## LIBROS

### El Tamiz de las Cenizas Amargas

Obsesionado con la obtención del Santo Grial para el clan Lasombra, el vampiro Montrosant se embarca en una búsqueda que le llevará a la guarda de un malvado egipcio y a los desiertos de Tierra Santa, donde el menor desliz puede significar su destrucción.

Esta novela es la primera parte de "La alianza del Grial", una épica aventura que será completada próximamente por dos libros más, conformando una interesante trilogía.

► **AUTOR:** David Niall Wilson.  
► **EDITORIAL:** La Factoría.



## CULTURA

### España y National Geographic

La exposición "Descubrir España con National Geographic" reúne imágenes tomadas durante dos años en nuestras Comunidades Autónomas por 11 fotógrafos de la prestigiosa revista.

El objetivo del proyecto es ofrecer una nueva visión de España a través de la fotografía. Se han elegido 35.000 imágenes, que pasarán a formar

parte del archivo gestionado por la agencia ASA. Noventa de esas fotos son las que se muestran en esta exposición, y el resultado final es una visión de España sorprendente.

► **ESPAÑA CON NATIONAL GEOGRAPHIC.** Centro Cultural Casa de Vaces. El Retiro, Madrid. Hasta el 12 de Abril.



## CONCIERTO

### Dover inicia su gran gira

Después de vender más de 300.000 copias de su último trabajo "Late at night", de recibir el premio Ondas al mejor grupo en directo, y de ser premiados como mejor grupo nacional y mejor banda en directo por la industria de la música, la banda madrileña Dover se prepara para empezar su gira de conciertos por nuestro país. Este recorrido, que comenzará el próximo día 31 de marzo en Valladolid, les llevará a lo largo de este año 2000 a actuar por todos los rincones de España. Como en anteriores ocasiones, seguro que conseguirán sorprendernos con el contundente sonido que ofrecen en directo.

► **FECHAS DE CONCIERTOS EN SU WEB:** [www.dovercameforme.com](http://www.dovercameforme.com)



## CONCIERTO

### Juan Perro

Santiago Aserón, el que fuera líder de Radio Futura, empezó a actuar como Juan Perro en 1993, acompañado por músicos de rock, flamenco y jazz. En 1994 graba en La Habana su primer álbum, "Raíces al viento", que incluyó la colaboración de músicos cubanos, británicos y españoles.

Desde entonces no ha dejado de profundizar en las raíces de la fusión de música caribeña y española con el rock, y a juicio de muchos, el sonido que ha conseguido ha sido de lo más interesante.

Ahora comienza una maratónica gira por nuestro país, y estas son las fechas de los conciertos que ofrecerá en Abril.

- **MURCIA:** Teatro Romea, 6 de Abril.
- **SARCELONA:** Sala Bikini, 7 de Abril.
- **VALENCIA:** Sala Rexy Club, 8 de Abril.
- **MADRID:** Sala Caracol, 12 y 13 de Abril.



Si quieres tener tus revistas y CDs Dreamcast perfectamente ordenados.

**¡Pide los archivadores!**



Archivador CDs  
750 Ptas.

Arch. revistas  
950 Ptas.

**Oferta especial**

Arch. revistas  
+  
Archivador CDs  
1.500 Ptas.

Consíguelos llamando a los números **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** o enviando el cupón de la sola

**500** ptr.  
**descuento**

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Redime los datos de este cupón y señala los juegos que deseas.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de los juegos favoritos.
- Si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíenos este cupón junto con tu pedido a Centro MAIL, S.L. de Herrerías, 124, 4º s. - 1ºª planta Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (topahe Península + 399 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE .....  
 APELLIDOS .....  
 DIRECCIÓN .....  
 POBLACIÓN .....  
 CÓDIGO POSTAL ..... PROVINCIA .....  
 TELÉFONO ..... MODELO DE CONSULAR .....  
 TARJETA CUENTE SI  NO  NÚMERO .....  
 Dirección e-mail

**CENTRO MAIL**  
www.centromail.es



  
Dreamcast.

**NBA 2K**

~~8.490~~  
**7.990**

Los datos personales obtenidos por este cupón serán utilizados por un tercero que está registrado en el Registro de Promociones de Juego. Para la validación de este cupón en tu Centro MAIL, Centre de Promocions, C/ de Herrerías, 124, 4º s. - 1ºª planta Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (topahe Península + 399 ptas, Baleares 795 ptas)

**CADUCA EL 30/07/2000 NO ACUMULABLE CON OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS**

Esta vez sí

España

pierde

no podrás

echarle

la culpa

al entrenador.



and others are the registered trademarks of adidas International B.V.  
/Licensed by adidas International B.V.

Virtua Striker 2 es fútbol espectacular. Inventá paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.  
[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com) • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



Dreamcast  
Up to 6 billion plays